KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAN PERBUKUAN PUSAT
KURIKULUM DAN PERBUKUAN

Buku Panduan Guru

Seni Tari

Trianti Nugraheni
Dyan Indah Purnama Sari

SD KELAS IV

Buku Panduan Guru Seni Tari
untuk SD Kelas IV

Penulis
Trianti Nugraheni
Dyan Indah Purnama Sari

Penelaah
Warih Handayaningrum
Wenti Nuryani

Penyelia
Pusat Kurikulum dan Perbukuan

Ilustrator
Salsa Solli Nafsika

Penyunting
Saprudin

Penata Letak (Desainer)
Andy Ahadiat

Penerbit
Pusat Kurikulum dan Perbukuan
Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat

Cetakan pertama, 2021
ISBN 978-602-244-451-0 (no.jil lengkap)
ISBN 978-602-244-453-4 (jil.4)
Isi buku ini menggunakan huruf Nunito 8/14 pt., Vernon Adams.
xii, 260 hlm.: 21 x 29,7 cm.

Kata Pengantar

Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mempunyai tugas penyiapan kebijakan teknis, pelaksanaan, pemantauan, evaluasi, dan pelaporan pelaksanaan pengembangan kurikulum serta pengembangan, pembinaan, dan pengawasan sistem perbukuan. Pada tahun 2020, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengembangkan kurikulum beserta buku teks pelajaran (buku teks utama) yang mengusung semangat merdeka belajar. Adapun kebijakan pengembangan kurikulum ini tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.

Kurikulum ini memberikan keleluasan bagi satuan pendidikan dan guru untuk mengembangkan potensinya serta keleluasan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan perkembangannya. Untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum tersebut, diperlukan penyediaan buku teks pelajaran yang sesuai dengan kurikulum tersebut. Buku teks pelajaran ini merupakan salah satu bahan pembelajaran bagi siswa dan guru.

Pada tahun 2021, kurikulum ini akan diimplementasikan secara terbatas di Sekolah Penggerak. Begitu pula dengan buku teks pelajaran sebagai salah satu bahan ajar akan diimplementasikan secara terbatas di Sekolah Penggerak tersebut. Tentunya umpan balik dari guru dan siswa, orang tua, dan masyarakat di Sekolah Penggerak sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan kurikulum dan buku teks pelajaran ini.

Selanjutnya, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan buku ini mulai dari penulis, penelaah, supervisor, editor, ilustrator, desainer, dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Juni 2021
Kepala Pusat Kurikulum dan Perbukuan,

Maman Fathurrohman, S.Pd.Si., M.Si., Ph.D.
NIP 19820925 200604 1 001

Prakata

Terlebih dahulu diucapkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas karunia dan rahmatNya, penulis dapat menyusun buku ini. Terimakasih diucapkan pula kepada: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Penelaah, Pengolah data, Pengolah buku, Penyusun audio dan video, dan beberapa pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, sehingga penyusunan buku ini dapat terlaksana dengan baik.

Buku ini disusun untuk para guru yang mengajar Seni Tari untuk Sekolah Dasar kelas 4. Buku ini berisi mengenai pengetahuan dan prosedur kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan langsung untuk pembelajaran di kelas. Secara terstruktur buku ini menuntun guru untuk memahami konsep metodes yang terdapat dalam prosedur kegiatan pembelajaran.

Penulis berharap melalui buku ini dapat membantu guru dalam mengembangkan materi dan pembelajaran seni yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta sekaligus sebagai upaya untuk melestarikan seni tradisi setempat dan nusantara. Semoga buku ini dapat menginspirasi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni di Sekolah Dasar.

Jakarta, Februari 2021

Penulis

Daftar Isi

Daftar Gambar

Petunjuk Penggunaan Buku

A. Buku ini menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh guru dan didukung oleh media seperti: gambar ilustrasi, foto, audio, dan video untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

B. Buku ini terdiri dari tiga unit pembelajaran, dan dapat dilaksanakan dalam dua semester. Unit 1 membahas pengenalan lingkungan melalui tari. Unit 2 membahas gerak dan makna pada permainan tradisional. Unit 3 membahas pengenalan tari melalui cerita rakyat.

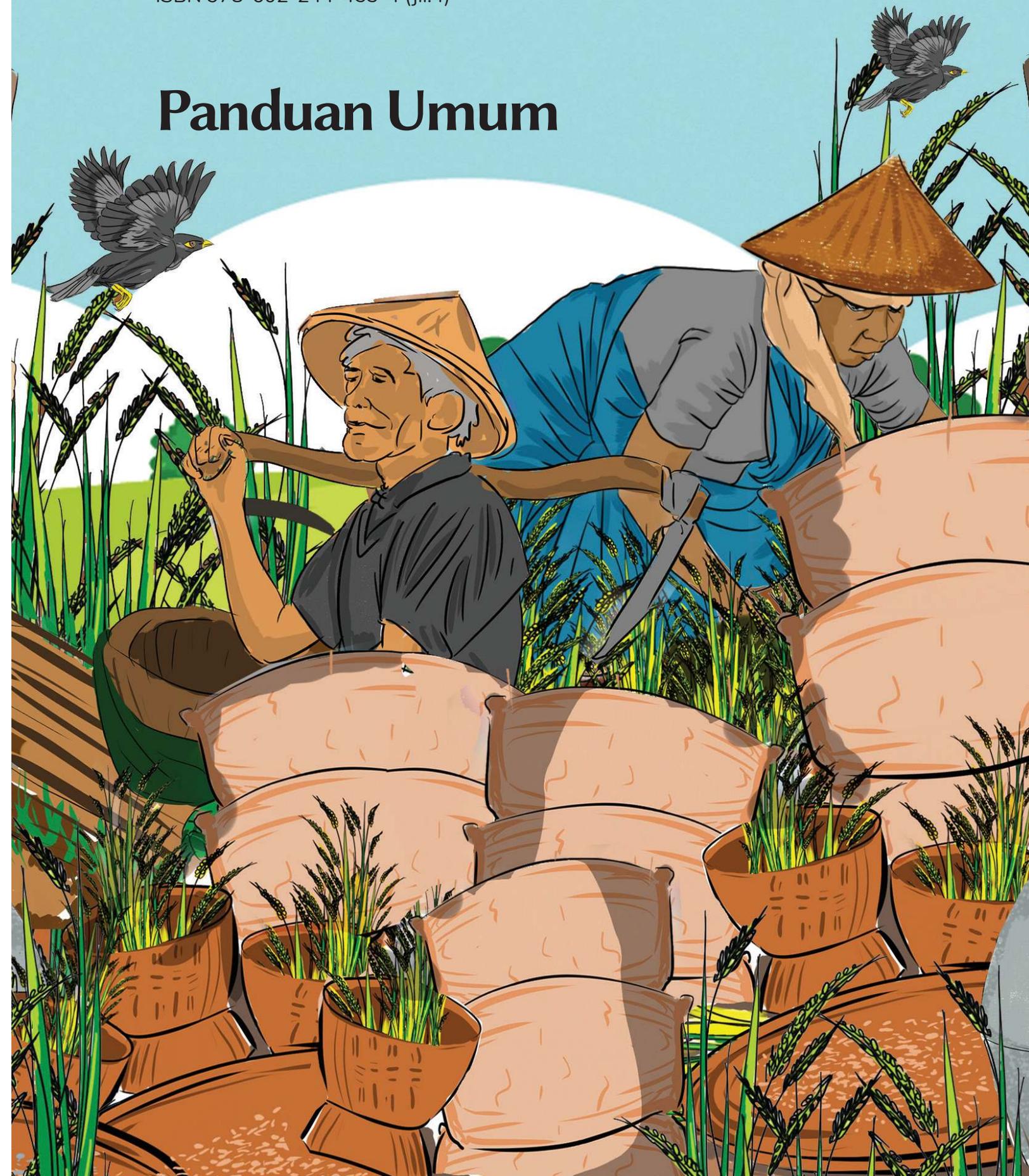
C. Pada setiap unit pembelajaran, terdiri dari:
   1. Judul
   2. Alokasi waktu
   3. Tujuan Pembelajaran
   4. Deskripsi Materi
   5. Prosedur Kegiatan Pembelajaran
   6. Refleksi Guru
   7. Asesmen/Penilaian
   8. Remedial dan Pengayaan
   9. Lembar Kerja Siswa
   10. Sumber Belajar Siswa
   11. Bacaan Guru

D. Guru dapat langsung menerapkan langkah-langkah yang termuat dalam prosedur kegiatan pembelajaran. Tidak menutup kemungkinan guru dapat pula memodifikasi materi dan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan kondisi kemampuan, kebutuhan, dan ketersediaan fasilitas.

E. Jumlah pertemuan dan urutan penerapan materi dalam unit pembelajaran ini tidak bersifat mutlak. Guru dapat mengelola sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Tari untuk SD Kelas IV
Penulis: Trianti Nugraheni, Dyan Indah Purnama Sari

ISBN 978-602-244-453-4 (jil.4)

Panduan Umum

Panduan Umum

Buku panduan guru untuk pelajaran seni tari SD kelas 4 ini disusun dengan berorientasi pada kurikulum yang diserderhanakan. Pada kurikulum ini, semua aktivitas pembelajaran masih berpusat pada peserta didik, berbasis aktivitas, mengembangkan literasi dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi guru untuk membimbing peserta didik mencapai kompetensi seni dan kompetensi kepribadian yang dirumuskan pada capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran ditetapkan dalam enam fase, yakni fase A (SD kelas 1-2), fase B (SD kelas 3-4), fase C (SD kelas 5-6), fase D (SMP kelas 7-9), fase E (SMA kelas 10), dan fase F (SMA kelas 11-12). Fase B diperuntukkan SD kelas 3-4. Dengan demikian capaian pembelajaran untuk fase B dapat diwujudkan selama kurang lebih 2 tahun. Pencapaian kompetensinya tidak secara terpisah di setiap jenjang tingkatan kelas, hal ini tergantung kemampuan peserta didik.

Buku ini ditujukan untuk guru SD yang mengampu mata pelajaran Seni Tari di kelas 4, sebagai awal pencapaian pembelajaran fase B. Diterbitkannya buku ini sebagai tawaran untuk menerapkan materi-materi seni sesuai dengan capaian pembelajaran yang tergambar pada fase B. Pada fase B, peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami tari sebagai cerminan kehidupan individu ataupun kelompok. Pemahaman ini dilakukan mulai dari kegiatan diri sendiri, mengamati kegiatan orang lain dan lingkungan sekitarnya, bahkan memahami pesan ataupun nilai-nilai yang terkandung dalam tari. Berdasarkan pengalaman tersebut peserta didik dapat memahami tari sebagai ekspresi gerak yang mencerminkan berbagai kegiatan manusia, selanjutnya peserta didik dapat mengembangkan gerak sesuai dengan ekspresinya. Setelah membaca dan memahami buku ini, diharapkan guru dapat menerapkan langsung materi yang terdapat pada buku, atau mengembangkan serta memodifikasi konsep pada buku ini. Pengembangan sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik dengan materi seni yang berasal dari daerah setempat atau materi lain yang relevan dalam mewujudkan capaian pembelajaran.

Buku ini berisi beberapa strategi untuk guru dalam menerapkan pembelajaran seni budaya dan keterampilan. Buku ini diharapkan dapat membantu guru menemukan langkah dalam mempersiapkan dan mengolah materi ajar seni dan menyusun metode pembelajaran seni. Berpedoman pada buku ini, diharapkan guru

kelas 4 SD, dapat menerapkan buku ini untuk pembelajaran seni di kelas. Bagi guru kelas yang berlatarbelakang seni tari, diharapkan mampu untuk mengembangkan materi ajar yang terdapat pada buku ini sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik, bahkan diharapkan pula dapat mengolah materi lain sebagai bahan ajar di kelas.

Capaian Pembelajaran adalah muara yang diharapkan dapat terwujud setelah dilakukan pembelajaran. Capaian pembelajaran memuat tujuan pewujudan kompetensi seni dan kompetensi kepribadian. Untuk pewujudan kompetensi seni, pada akhir pembelajaran peserta didik mampu menilai hasil pencapaian diri melalui pengamatan bentuk penyajian tari berdasarkan latar belakang serta pengidentifikasian dalam menerapkan unsur utama tari, level, perubahan arah, sebagai bentuk ekspresi tari kelompok yang dapat menumbuhkan rasa cinta pada seni tari. Untuk mendasari pencapaian kompetensi kepribadian peserta didik, menginduk pada profil pelajar Pancasila. Pada fase B ini, pencapaian kompetensi kepribadian peserta didik difokuskan pada dimensi: 1). Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak mulia, khususnya pada manusia dan alam; 2). Berkebhinekaan Global, khususnya pada elemen mengenal dan menghargai budaya dan komunikasi dan interaksi antar budaya.

Pada unit pembelajaran 1 dibahas mengenai pengenalan lingkungan. Melalui rangkaian pembelajaran yang terjabarkan dalam 12 prosedur kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat menghargai lingkungannya baik alam dan manusia. Hal ini selaras dengan dimensi Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak mulia, khususnya pada manusia dan alam.

Pada unit pembelajaran 2 diuraikan mengenai permainan tradisional dan unit pembelajaran 3 mengenai cerita rakyat. Kedua unit pembelajaran tersebut dimiliki oleh daerah-daerah yang ada di Nusantara dengan berbagai bentuk dan ragamnya, tujuannya adalah untuk memberikan kesadaran pada peserta didik bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa yang Bhineka Tunggal Ika kaya akan aneka ragam permainan tradisional dan cerita rakyat. Melalui rangkaian pembelajaran yang terjabarkan dalam 18 prosedur kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat menyadari dan menghargai kebhinekaan. Hal ini selaras dengan dimensi Berkebhinekaan Global, khususnya pada elemen mengenal dan menghargai budaya dan komunikasi dan interaksi antar budaya. Mata Pelajaran Seni Tari merupakan pembelajaran yang mengasah kompetensi seni tari dan kompetensi kepribadian peserta didik. Melalui kegiatan apresiasi dan kreasi, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan yang komprehensif dengan mengalami, mencipta, berpikir artistik, mampu merefleksikan dan berdampak pada kehidupan sehari-harinya. Oleh karena itu diharapkan guru dapat mengasah kreativitas dan sensitivitas peserta didik.

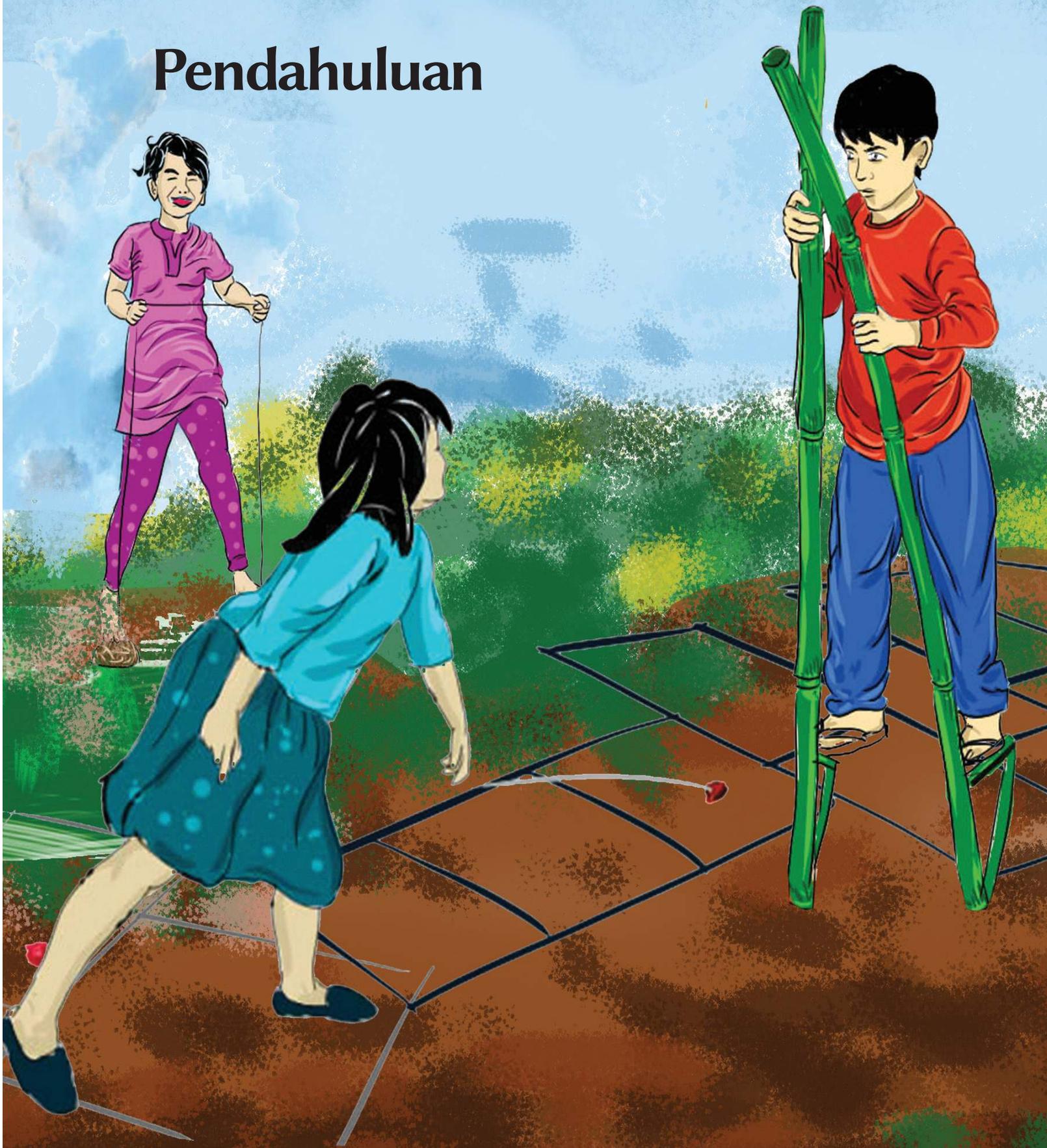
Rangkaian prosedur kegiatan pembelajaran dalam buku ini ditujukan dalam mencapai pembelajaran fase B. Capaian pembelajaran fase B yakni peserta didik mampu menilai hasil pencapaian diri melalui pengamatan bentuk penyajian tari berdasarkan latar belakang serta pengidentifikasian dalam menerapkan unsur utama tari, level, perubahan arah, sebagai bentuk ekspresi seni tari kelompok yang dapat menumbuhkan rasa cinta pada seni tari. Peserta didik mampu mengenal seni tari sebagai wujud ekspresi diri.

Alur Capaian Pelajaran didasarkan atas kelima elemen pembelajaran. Pada elemen mengalami, terdiri dari:

1. Pada elemen mengalami, peserta didik mampu mengamati bentuk penyajian seni tari berdasarkan latar belakang serta mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level, perubahan arah hadap, dan desain lantai.
2. Pada elemen menciptakan, peserta didik mampu mengidentifikasi dan membuat gerak dengan unsur utama seni tari, level, perubahan arah hadap.
3. Pada elemen merefleksikan, peserta didik mampu menilai pencapaian dirinya saat melakukan aktivitas pembelajaran seni tari.
4. Pada elemen berpikir dan bekerja artistik, peserta didik mampu menunjukkan hasil seni tari kelompok dengan bekerja secara kooperatif untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama.
5. Pada elemen berdampak, peserta didik mampu menumbuhkan rasa cinta pada seni tari yang berdampak pada kemampuan diri dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran seni tari.

Buku ini membantu guru: mengolah konten seni, menggali kreativitas dan sensitivitas siswa, menyusun strategi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik melalui pembelajaran seni tari. Buku ini menggunakan strategi dan berbagai metode pembelajaran yaitu *inquiry based learning, project based learning, discovery based learning, problem based learning* dan pembelajaran kreatif. Pada setiap bagian unit pembelajaran guru diarahkan untuk menganalisis beberapa hal, yaitu: 1). potensi pengetahuan, minat, keterampilan peserta didik pada mata seni tari 2). materi seni tari yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik; 3). strategi dan metode yang sesuai dalam membelajarkan seni tari sekaligus menanamkan nilai-nilai kearifan lokal yang termuat; 4). memilih dan menyusun media pendukung pembelajaran seni tari; dan 5). menetapkan cara untuk melakukan evaluasi pembelajaran seni tari.

Pada setiap awal prosedur kegiatan pembelajaran dijelaskan mengenai: 1). cara dan strategi untuk menyiapkan materi sebagai stimulus untuk meningkatkan kompetensi seni dan pembentukan kepribadian peserta didik; dan 2). cara menyusun metode pembelajaran.

Capaian pembelajaran untuk SD kelas 4 yakni peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami tari sebagai cerminan kehidupan individu ataupun kelompok. Pemahaman ini dilakukan mulai dari pemahaman kegiatan diri sendiri, mengamati kegiatan orang lain dan lingkungan sekitarnya, bahkan memahami pesan ataupun nilai-nilai yang terkandung dalam tari. Berdasarkan pengalaman tersebut peserta didik dapat memahami tari adalah ekspresi dalam gerak yang mencerminkan berbagai kegiatan manusia, selanjutnya peserta didik dapat mengembangkan gerak sesuai dengan ekspresinya. Untuk memenuhi capaian pembelajaran ini, maka dilakukan dalam 3 unit pembelajaran. Mengenal tentang lingkungan pada unit pembelajaran pertama ditujukan agar peserta didik mampu mengenal lingkungannya, baik flora, fauna, dan manusia sesamanya. Unit pembelajaran kedua yakni mengenal permainan tradisional ditujukan agar peserta didik mampu memperagakan gerak pada permainan tradisional baik individu maupun kelompok yang mengandung makna, pesan dan nilai-nilai budaya. Unit pembelajaran ketiga yakni mengenal cerita rakyat ditujukan agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan literasi dan gerak tari berdasarkan cerita fabel.

Pendahuluan

Pembelajaran seni tari untuk SD kelas 4 berisi beberapa materi seni untuk meningkatkan kompetensi seni dan kompetensi kepribadian peserta didik. Peningkatan kedua kompetensi ini dilakukan melalui rangkaian kegiatan apresiasi dan kreasi. Materi yang dipilih pada mata pelajaran seni tari, dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan peserta didik, sehingga ia mampu menyadari keberagaman lingkungannya. Hal ini diperoleh pada materi unit pembelajaran "Mengenal Lingkungan dengan Tari". Selanjutnya pada materi unit pembelajaran "Mengenal Gerak dan Makna pada Permainan Tradisional" dan "Mengenal Tari melalui Cerita Rakyat", berisi tentang pengenalan nilai-nilai kearifan budaya. Dengan demikian melalui tari, peserta didik menyadari pesan dan makna budaya. Peningkatan wawasan, keterampilan, dan kepribadian peserta didik diperoleh melalui rangkaian pembelajaran apreasi dan kreasi yang dijabarkan dalam elemen pembelajaran mengalami, mencipta, berpikir artistik, merefleksi, dan berdampak.

Capaian Pembelajaran pada fase B diturunkan dalam tiga tujuan pembelajaran yakni: 1). memperagakan ciri khas gerak tari dari flora, fauna dan mahkluk hidup di sekitar lingkungannya secara individu maupun kelompok; 2). memperagakan gerak tari permainan tradisional baik secara individu maupun kelompok; dan 3). membuat gerak tari berdasarkan pada cerita fabel, legenda, dan sejarah secara individu maupun kelompok.

Ketiga tujuan pembelajaran ini dituangkan dalam tiga unit pembelajaran. Pada unit pembelajaran yang berjudul "Mengenal Lingkungan dengan Tari", terdiri dari 12 prosedur kegiatan pembelajaran. Pada unit pembelajaran yang berjudul "Mengenal Gerak dan Makna pada Permainan Tradisional", terdiri dari 9 prosedur kegiatan pembelajaran. Adapun pada unit yang berjudul "Mengenal Tari melalui Cerita Rakyat", terdiri dari 9 prosedur kegiatan pembelajaran.

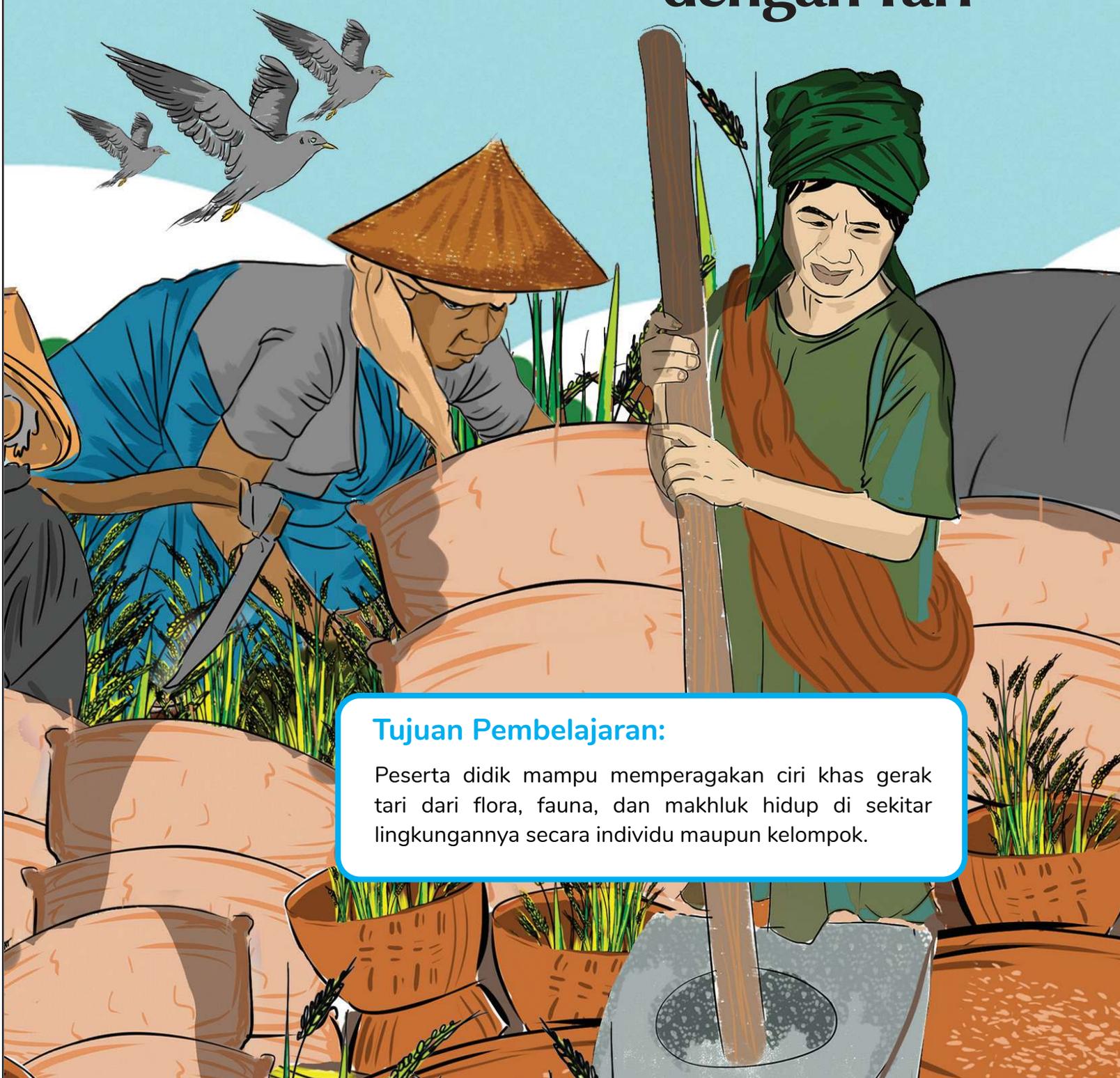
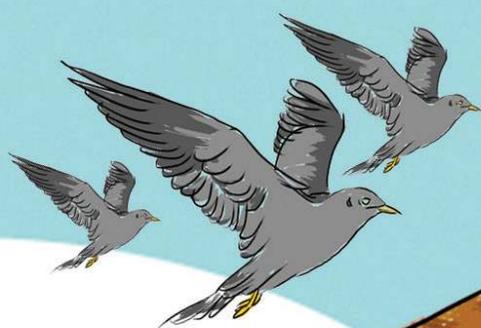
Pada awal unit, disebutkan mengenai tujuan pembelajaran, alokasi waktu, dan deskripsi materi pembelajaran. Selanjutnya pada awal langkah pembelajaran dipaparkan mengenai materi dan cara menyusun metode pembelajaran. Adapun materi pengayaan dapat diperoleh di bagian lembar bacaan guru.

Buku ini dapat digunakan oleh guru SD yang mengajar di kelas 4. Bagi guru yang belum mempunyai pengalaman seni dapat menerapkan secara langsung langkah-langkah yang termuat dalam prosedur kegiatan pembelajaran. Namun demikian, guru dapat memodifikasi materi dan langkah dalam prosedur kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik.

Buku ini dikemas dengan mempertimbangkan ketersediaan fasilitas belajar di beberapa daerah, sehingga lebih mengutamakan pengembangan seni gerak (kreasi) dan apresiasi, serta penghargaan seni. Dengan demikian guru mengedepankan konsep dan strategi belajar, sedangkan media dapat menggunakan fasilitas yang ada di lingkungan guru dan peserta didik. Begitu pula konsep yang dikemukakan dalam buku ini, dapat diterapkan di sekolah umum yang mempunyai potensi seni yang beragam dan kelompok peserta didik dalam jumlah besar hingga 30 orang.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Tari untuk SD Kelas IV
Penulis: Trianti Nugraheni, Dyan Indah Purnama Sari
ISBN 978-602-244-453-4 (jil.4)

UNIT PEMBELAJARAN
1

Mengenal Lingkungan dengan Tari

Tujuan Pembelajaran:

Peserta didik mampu memperagakan ciri khas gerak tari dari flora, fauna, dan makhluk hidup di sekitar lingkungannya secara individu maupun kelompok.

Unit Pembelajaran 1

Mengenal Lingkungan dengan Tari

A. Jenjang Sekolah

Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar / SD
Kelas	: 4
Rekomendasi Alokasi Waktu	: 12 x Pertemuan (2x35 menit)

B. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memperagakan ciri khas gerak tari dari flora, fauna, dan makhluk hidup di sekitar lingkungannya secara individu maupun kelompok.

C. Deskripsi

Dalam ilmu Ekologi, alam dilihat sebagai jalinan sistem kehidupan yang saling terkait satu sama lainnya. Artinya setiap makhluk hidup berada dalam suatu proses penyesuaian diri dalam sistem kehidupan yang dipengaruhi oleh asas-asas dalam kelangsungan kehidupan ekologi tersebut (Muhammad Erwin, 2008). Lingkungan alam bersifat alamiah/fisik berupa sumber daya alam (air, hutan, tanah, batu-batuan), tumbuh-tumbuhan dan hewan (flora dan fauna) merupakan sumber belajar yang kaya beragam pengetahuan. Bagi anak-anak pengenalan terhadap lingkungan di sekitarnya merupakan pengalaman yang positif, menarik dan menyenangkan. Mereka memiliki rasa ingin tahu, sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu, sikap berpetualang serta minat yang kuat untuk mengobservasi lingkungan. Oleh karena itu, banyak nilai dan manfaat yang dapat diambil dari kegiatan mengenal lingkungan sekitar tersebut. Hal ini termasuk salah satu stimulus bagi anak untuk mengembangkan minat keilmuannya.

Salah satu media untuk memperkenalkan lingkungan pada anak bisa melalui pembelajaran tari yang mengangkat tema lingkungan. Alam semesta berikut isinya dengan berbagai flora dan fauna adalah sumber inspirasi yang bisa Diangkat menjadi tema sebuah karya tari. Wawasan anak terhadap lingkungan akan memotivasi untuk melakukan pengamatan, eksplorasi dan merangkai gerak. Melalui tema ini

akan membangkitkan minat anak untuk berekspresi dan berimajinasi dalam gerak. Dalam prakteknya peserta didik yang sudah terbiasa bermain dan mengenal lingkungan sekitarnya akan mampu berinteraksi aktif bersama teman, bersosialisasi dengan masyarakat, bersentuhan dengan alam dan mengasah kepekaan terhadap masalah-masalah sosial sekitarnya.

Selain dari obyek flora dan fauna, peserta didik juga bisa mengamati bagaimana aktivitas petani dalam menjalankan tugas kesehariannya di sawah. Proses ini juga bisa menjadi ide garap dalam membuat sebuah karya tari. Saat mengetahui kegiatan bertani secara langsung, peserta didik akan memiliki kepekaan dalam setiap aspek dan unsur penting dalam kegiatan bertani sesuai dengan kultur masing-masing. Tidak hanya belajar dari kebiasaan-kebiasaan petani, tapi juga kekuatan spirit petani dalam segala aktivitasnya. Contohnya semangat, pantang menyerah, tak kenal lelah, telaten, dan waspada. Juga bisa menampilkan suasana yang menggambarkan saat panen tiba, anak membantu orang tuanya sambil bersenda gurau di sawah, bersyukur atas segala hasil yang dicapai.

Unit Pembelajaran Mengenal Lingkungan melalui Tari merupakan rangkaian pembelajaran agar peserta didik mampu memperagakan gerak tari yang bertema lingkungan, baik individu maupun kelompok. Secara keseluruhan karya tari ini mengandung makna, pesan, dan nilai-nilai lingkungan budaya setempat. Materi ajar dilaksanakan dalam 12 (dua belas) prosedur kegiatan pembelajaran. Pembagian pembelajaran didasarkan pada elemen konten pembelajaran yakni tahap mengalami, mencipta, berpikir artistik, merefleksikan, dan berdampak. Prosedur kegiatan pembelajaran disusun secara berjenjang untuk meningkatkan kompetensi seni dan kepribadian peserta didik.

Prosedur kegiatan pembelajaran 1, 2, 7 dan 8 adalah pewujudan dari elemen mengalami. Pembelajarannya difokuskan untuk memberikan pengalaman seni pada peserta didik, agar peserta didik secara fisik dan emosional mendapatkan wawasan dan pengalaman mengenai materi. Prosedur kegiatan pembelajaran 3,4, 9 dan 10 didasarkan pada elemen mencipta yang mencakup kegiatan peserta didik dalam melakukan eksplorasi seluruh materi, baik pengenalan anggota tubuh, pemanasan tubuh, pemahaman alur cerita tema lingkungan, penemuan gerak dan perangkaian gerak. Prosedur kegiatan pembelajaran 5 dan 11 didasarkan pada elemen berpikir artistik. Peserta didik dalam tahap ini akan mempelajari unsur pendukung tari lainnya seperti musik, properti tari, desain lantai, tata rias dan busana dan komposisi yang sesuai dan mendukung tari bertema lingkungan. Selain itu, peserta didik juga bisa diajak berdiskusi untuk menentukan letak panggung pertunjukan yang dipergunakan untuk mempresentasikan tari bertema lingkungan. Prosedur pembelajaran 6 dan 12 didasarkan pada elemen merefleksikan dan berdampak.

Peserta didik bisa menyampaikan kesan, pesan dan pengalaman yang dirasakan saat melakukan keseluruhan materi bertema lingkungan. Selain itu, peserta didik

juga bisa memetik makna, pesan dan nilai yang terkandung dalam tari lingkungan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Termasuk ajakan untuk peserta didik yang lain, untuk selalu menjaga lingkungan bersama-sama. Pengaturan prosedur kegiatan pembelajaran ini tidak bersifat mutlak, namun dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik dan guru di kelas.

Pada akhir unit diberikan beberapa contoh rubrik penilaian berdasarkan dua tema lingkungan yang disajikan. Pada unit pembelajaran ini dipilih dua aspek lingkungan yang bisa dimainkan secara individu dan kelompok yaitu, flora fauna dan mata pencaharian (profesi petani) yang terkait dengan pertanian. Materi tersebut dipilih untuk mengarahkan peserta didik pada pencapaian kompetensi seni dan kompetensi kepribadian yang berdasar pada perwujudan profil pelajar Pancasila. Implementasi dari pembelajaran ini akan mencerminkan akhlak mulia peserta didik dalam bertanggung jawab, rasa sayang dan pedulinya terhadap lingkungan alam sekitar. Pelajar Indonesia menyadari bahwa dirinya adalah salah satu di antara bagian-bagian dari ekosistem bumi yang saling mempengaruhi. Ia juga menyadari bahwa sebagai manusia, dia mengemban tugas dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan. Kesadaran pentingnya merawat lingkungan sekitar akan memotivasi anak untuk menjaga alam agar selalu nyaman dan aman dihuni oleh seluruh makhluk hidup baik saat ini maupun generasi mendatang.

D. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 1

1. Materi

Pada kegiatan pembelajaran 1, peserta didik akan mendapatkan pengantar tentang lingkungan hidup, ekosistem dan habitat. Indonesia memiliki keanekaragaman hayati yang besar dan beragam. Curah hujan yang tinggi dan suhu yang sesuai memberikan ruang hidup untuk beragam tumbuhan di Indonesia. Semakin berlimpah tumbuhan yang tersedia, maka terbuka lahan dan ruang kehidupan yang baik untuk hewan di daerah tersebut. Setiap lingkungan hidup dan habitat tertentu memiliki beraneka flora dan fauna, dan ini merupakan salah satu kekayaan bumi Indonesia yang harus dijaga dan terpelihara. Tumbuhan dan hewan yang hidup di area persawahan dan yang hidup di perairan atau pantai tentu berbeda, masing-masing memiliki jenis dan karakteristik yang khas.

Di samping flora dan fauna, setiap ekosistem llingkungan tertentu akan terkait dengan mata pencaharian masyarakat di daerah tersebut. Apabila daerah persawahan, maka sebagian besar masyarakat bekerja sebagai petani, sedangkan di pantai tentu banyak yang bekerja sebagai nelayan. Selain profesi tersebut, masih banyak jenis-jenis profesi lain yang relevan/berkaitan dan kontekstual dengan lingkungan tersebut. Flora, fauna, dan beragam mata pencaharian dapat dipilih menjadi alternatif ide garapan pembelajaran tari untuk peserta didik. Pengalaman kegiatan bermain dan belajar sambil melakukan pengamatan objek berikut

peristiwa di lingkungan sekitar tempat tinggalnya, mempermudah peserta didik untuk bisa menyerap dan terlibat langsung dengan obyek secara natural. Peserta didik lebih mudah membangun gagasan, melakukan eksplorasi dan berekspresi sesuai potensinya. Aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang terolah dalam pembelajaran tari yang bertema lingkungan akan bermanfaat untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Setelah pembelajaran, peserta didik akan memiliki kepekaan memahami aspek-aspek yang terdapat dalam lingkungan, dan menumbuhkan kesadaran untuk mencintai lingkungan. Mencintai lingkungan terwujud dalam sikap peduli dan memelihara lingkungan. Seperti kita ketahui bahwa Indonesia mempunyai potensi kekayaan dan keindahan alam yang indah, seperti banyaknya pulau, gunung, dan laut. Potensi keindahan alam ini dapat dijadikan sumber pendapatan bagi masyarakat sekitar apabila dikelola dengan baik. Sebaliknya dapat pula mendatangkan bencana alam apabila masyarakat tidak memahami cara mengelola dan memeliharanya. Untuk ini pemahaman memelihara dan mengelola lingkungan perlu ditanamkan ke peserta didik.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Pada praktek pembelajarannya, guru mempersiapkan referensi yang berkaitan dengan lingkungan, ekosistem dan habitat melalui media pembelajaran berbentuk buku bacaan, gambar dan video. Bentuk penyampaian materi berbentuk tanya jawab dan diskusi interaktif dengan peserta didik. Guru menstimulus peserta didik dengan memberikan pertanyaan tentang materi atau objek yang sedang dibahas. Misalnya : Anak-anak apakah yang anda ketahui tentang lingkungan? Dari jawaban beberapa peserta didik guru bisa mengambil poin–poin yang disampaikan, lalu mengkompilasi sekaligus melengkapi keterangan tentang pertanyaan terkait, sehingga materi yang disampaikan lebih komprehensif. Dengan demikian peserta didik berani mengungkapkan pendapat dan merasa terlibat dalam merumuskan materi. Selanjutnya guru membagi kelas dalam kelompok kecil, misalkan masing-masing kelompok terdiri dari 5 peserta didik. Selanjutnya peserta didik ditugaskan untuk menceritakan, mengidentifikasi flora, fauna dan mata pencaharian yang mereka ketahui dan yang ada di sekitar tempat tinggal mereka. Secara bergantian tiap kelompok mempresentasikan tugas-tugasnya. Kelompok yang lain menyimak dan mendengarkan, dan juga memiliki kesempatan untuk mengajukan pertanyaan agar kelas berjalan lebih dinamis. Guru berperan juga sebagai fasilitator, yang menjembatani proses peserta didik dalam menemukan pemahaman bersama.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Mempersiapkan materi tentang lingkungan hidup, ekosistem dan habitat.

b. Mencari referensi tentang makhluk hidup yang hidup dalam masing-masing habitat.
c. Mempersiapkan media gambar atau video tentang lingkungan hidup, ekosistem dan habitat.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta salah satu peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
2) Guru dapat memberikan salam yang sesuai dengan materi yang akan diberikan, tentang lingkungan misal,

   "selamat pagi teman-teman, sapa semesta, cerahkan dunia!"

   Salam ini dilakukan secara berkelompok, misalnya kelompok pertama menyebut nama flora yang dipilihnya, dan kelompok kedua menyebut nama fauna yang terkait dengan pilihan kelompok pertama.

   Kel. 1 : Selamat pagi teman-teman, sapa padi....cerahkan dunia.....hore!

   Kel. 2 : Selamat pagi teman-teman, sapa burung Pipit....cerahkan dunia...hore!

3) Guru melakukan apersepsi dengan cara menyapa peserta didik dan menanyakan beberapa pertanyaan terkait lingkungan tempat mereka bermain dan melakukan kegiatan.
4) Guru meminta peserta didik untuk menceritakan secara singkat flora, fauna serta profesi yang pernah mereka ketahui sesuai dengan habitatnya.
5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni untuk mengenal lingkungan serta ekosistem di dalamnya di sekitar tempat tinggal mereka.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru memberikan beberapa referensi yang didapat dari buku bacaan, gambar maupun video tentang makhluk hidup yang diwakili dengan jenis flora dan fauna sesuai habitat. Lalu, guru meminta peserta didik untuk menyebutkan flora dan fauna beserta tenpat hidupnya di sekitar tempat tinggal peserta didik.
2) Guru bertanya pada peserta didik tentang hewan-hewan yang pernah dilihat baik secara langsung maupun melalui media, ataupun yang ada di sekitar lingkungan peserta didik.

3) Peserta didik mengidentifikasi cara bergerak dan tempat hidup dari hewan-hewan yang telah disebutkan.
4) Guru bertanya pada peserta didik mengenai tumbuh-tumbuhan yang pernah dilihat baik secara langsung maupun melalui media, ataupun yang ada di sekitar peserta didik.
5) Peserta didik mengidentifikasi bentuk dan tempat hidup dari tumbuh-tumbuhan yang telah disebutkan.
6) Guru memberikan contoh makhluk hidup sesuai dengan habitatnya beserta ekosistem yang terjadi.
7) Peserta didik mengidentifikasi habitat flora dan fauna yang mereka ketahui.
8) Setelah peserta didik memahami pengertian ekosistem, habitat, juga lingkungan beserta makhluk hidup di dalamnya maka guru dapat mengarahkan diskusi peserta didik dan menguatkan peserta didik mengenai: 1). Definisi ekosistem, habitat, lingkungan hidup; 2). Jenis flora dan fauna yang tumbuh dan berkembang pada habitat yang ada di sekitar tempat tinggal mereka.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru memberikan tugas essay atau pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.
2) Guru menguatkan tentang pentingnya menjaga lingkungan untuk melestarikan ekosistem dan habitat beserta makhluk hidup di dalamnya.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

Peserta didik dapat mengambil contoh hewan peliharaan atau tanaman yang ditanam di rumah atau di sekitar lingkungannya.

E. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 2

1. Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 2, peserta didik melanjutkan bahasan tentang mengidentifikasi flora dan fauna dan habitatnya. Guru selanjutnya mengarahkan pembahasan flora fauna yang habitatnya di darat dan di air. Peserta didik yang pernah bermain di daerah persawahan dan daerah pantai akan lebih punya kemampuan untuk menceritakan contoh flora dan fauna berdasarkan pengalamannya, baik yang pernah dilihat langsung maupun melalui media. Pada pembelajaran ini dipilih padi dan burung Pipit untuk dijadikan contoh materi.

Padi mempunyai 3 fase proses pertumbuhan, terdiri dari fase pertumbuhan, fase pembungaan, dan fase pembentukan gabah/biji. Setiap pertumbuhan benih padi sampai siap dipanen adalah proses yang menarik untuk diamati dan dijadikan sebagai ide karya tari. Setelah padi diolah menjadi beras dan dimasak menjadi nasi, maka manfaatnya dapat secara langsung dirasakan oleh tubuh kita. Nasi adalah sumber kalori, yang sekaligus mengandung aktioksidan, dan vitamin E yang diperlukan tubuh. Dibalik perjuangan petani menanam padi, burung Pipit akan selalu hadir di masa-masa musim panen tiba. Di sore hari burung Pipit terbang secara bergerombol menuju persawahan, kedatangannya Dianggap sebagai hama oleh para petani karena selain berayun-ayun di tangkai padi mereka makan bulir bulir padi yang akan dipanen. Salah satu cara petani untuk mengusir kawan burung ini, adalah dengan membuat "orang-orangan sawah". Sebuah boneka pipih yang menyerupai wajah petani dan dilengkapi dengan ciri khas kostumnya, kemudian diletakkan di beberapa titik sawah tersebut.

Masing-masing boneka dihubungkan dengan tali, dan petani akan mengendalikan tali tersebut dari posisi pinggir sawah. Ketika burung hinggap, petani segera menggoyangkan tali kontrol, sehingga burung-burung akan terbang ketakutan. Terkadang di antara tali-tali digantung kaleng-kaleng yang menimbulkan efek suara gaduh supaya lebih mengejutkan. Burung Pipit selain makan bulir padi, juga makan biji-bijian. Kehadirannya seringkali dianggap meresahkan, namun sebenarnya keberadaan burung Pipit diperlukan dan bermanfaat. Ruang hidupnya cukup dekat dengan kehidupan manusia, mereka membuat sarang di pepohonan bahkan sering bertengger di kabel listrik. Burung tidak hanya berfungsi sebagai indikator alami kualitas lingkungan, tetapi juga memberikan manfaat ekologis. Secara ekologi, burung membantu penyerbukan tanaman, menebarkan biji, hingga berperan sebagai pengendali ulat. Artinya kehadiran burung tersebut menunjukkan kualitas udara di lingkungan tersebut masih sejuk dan sehat. Populasi burung Pipit sekarang mengalami ancaman karena ada beberapa penyebab. Pertama, karena keracunan pestisida dari sawah. Kedua, banyak diburu secara liar untuk diperdagangkan di pasar burung, biasanya bulu-bulunya diberi zat pewarna supaya lebih menarik pembeli. Ketiga, kurangnya area hijau yang dipenuhi pepohonan dan juga lahan persawahan yang makin hilang menjadikan burung Pipit tidak memiliki habitat seperti seharusnya.

Pembahasan objek padi dan burung Pipit merupakan contoh adanya korelasi lingkungan yang saling terkait. Objek ini bisa dipergunakan untuk menjadi ide dasar karya peserta didik, baik secara tekstual dan kontekstual. Tekstual bisa dari eksplorasi bentuk tanaman dimulai dari benih dan karakteristik tanaman padi yang bisa diambil untuk dasar gerak. Adapun secara kontekstual adalah nilai/filosofi yang bisa diambil dari seluruh proses penanaman dan pertumbuhan padi dari awal sampai siap dikonsumsi. Hal kontekstual lainnya, setelah padi dipanen di beberapa daerah masih menyelenggarakan pesta panen sebagai wujud syukur kepada Tuhan Yang

Maha Esa. Pada pesta ini biasanya menyertakan pertunjukkan tari sebagai ekspresi rasa bersyukur. Dengan demikian melalui materi padi kita bisa belajar tentang perjuangan sebutir padi yang memiliki: ketekunan, kesabaran dan kerja keras untuk mencapai hasil yang maksimal. Padi tidak hanya memberikan energi untuk tubuh, tetapi merupakan sumber manfaat lain untuk manusia dan lingkungan sekitarnya. Peserta didik bisa mengambil pesan-pesan yang terkandung dalam materi tersebut untuk dijadikan gagasan karya tari. Diharapkan peserta didik memperolah kesadaran untuk bisa menghargai setiap proses menanam hingga memanen padi. Pesan dari burung Pipit, adalah ketangguhan, keberanian, kebersamaan dan tolong menolong.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Masing-masing kelompok yang telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya, bisa memberikan 1 hingga 2 contoh flora dan fauna yang hidup di habitat tertentu. Setiap kelompok peserta didik mengidentifikasi lebih detail misal menjelaskan karakteristiknya dari bentuk badan, warna, makanan pokok, tempat hidup, suara, cara berpindah tempat dan ciri-ciri spesifik yang lain. Guru menfasilitasi dan memotivasi peserta didik agar aktif untuk mengungkapkan pendapatnya. Antar kelompok peserta didik akan berbagi informasi tentang hal-hal yang mereka ketahui berdasarkan pengamatan dan identifikasi bersama kelompoknya. Guru juga bisa menanyakan pada peserta didik tentang pengalaman bermain di alam terbuka yang paling disukai, bisa ditanyakan juga kenapa hal tersebut sangat disukai, selanjutnya jenis flora dan fauna yang pernah ditemukan. Setelah guru menerima banyak informasi dari peserta didik, guru mengarahkan untuk mengidentifikasi padi dan burung Pipit. Guru terlebih dahulu menjelaskan pengetahuan umum tentang tanaman padi dan kehidupan burung Pipit secara tekstual dan kontekstual. Sekilas pengetahuan tentang proses padi ditanam hingga masa panen, dan diolah menjadi beras. Masa panen adalah saatnya burung Pipit datang ke persawahan untuk menikmati bulir padi. Saat inilah petani berupaya untuk menghalangi burung Pipit menikmati bulir padi, meskipun peristiwa ini dihalangi namun burung Pipit sesekali masih dapat menikmati bulir padi.

Penjelasan ini bertujuan untuk memberikan pandangan pada peserta didik tentang keseimbangan alam dalam sebuah ekosistem. Satu sama lain saling berkorelasi dan memberikan manfaat. Ulah manusia yang memburu burung Pipit besar-besaran untuk diperjualbelikan secara bebas bukan sebuah tindakan yang terpuji. Selain cerita ilustrasi di atas, guru juga memberikan apresiasi pada peserta didik berbentuk video tentang proses petani menanam padi, suasana persawahan, padi yang sudah menguning, pengairan di sawah, burung Pipit sedang makan padi, burung Pipit dijual di pasar burung dan lain sebagainya. Guru bisa meminta peserta didik melalui kelompoknya untuk meminta tanggapan atas realitas yang mereka tangkap dari penjelasan tersebut. Masing-masing bisa menyampaikan

pendapatnya, baik berupa saran dan jalan keluar untuk mengatasinya.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru menyiapkan media pembelajaran berupa buku tentang lingkungan, gambar/ foto, video (menanam padi) dan benda terkait.
2) Guru menyediakan beberapa jenis tumbuhan yang ada di sekitar rumah atau sekolah.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta salah satu peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
2) Guru memberikan motivasi dalam bentuk yel-yel yang terkait dengan lingkungan. Berupa salam untuk semesta dari satu kelompok dengan kelompok lainnya. Guru dapat memberikan salam yang sesuai dengan materi yang akan diberikan, tentang lingkungan misal:

   “ selamat pagi anak-anak , sapa semesta....cerahkan dunia!”

   Salam ini dilakukan secara berkelompok, misalnya kelompok pertama menyebut nama flora yang dipilihnya, dan kelompok kedua menyebut nama fauna yang terkait dengan pilihan kelompok pertama.

   Kel. 1 : Selamat pagi teman-teman, sapa bunga....cerahkan dunia..... hore!

   Kel. 2 : Selamat pagi teman-teman, sapa kupu-kupu....cerahkan dunia...hore!

3) Guru melakukan apersepsi dengan meminta peserta didik untuk menceritakan secara singkat flora, fauna serta profesi yang pernah mereka ketahui sesuai dengan habitatnya. Guru dapat mengarahkan diskusi ke topik padi, dapat dimulai dengan pertanyaan: apakah makanan pokok yang dikonsumsi peserta didik setiap hari? Pernahkah melihat tanaman padi? Tumbuh dimanakah tanaman padi?
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni mengidentifikasi flora dan fauna sesuai dengan habitatnya. Peserta didik mampu mengenal dan memahami jenis tumbuhan dan hewan sesuai dengan tempat mereka hidup.
5) Guru bersama peserta didik mengaitkan materi yang ada dengan kegiatan yang

dilakukan dalam keseharian.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru mengajak peserta didik untuk mengapresiasi video tari tentang lingkungan sebagai salah satu cara untuk menanamkan cinta lingkungan dan ekosistem di dalamnya.
2) Peserta didik mengidentifikasi jenis flora dan fauna serta profesi (petani). Peserta didik menyebutkan flora dan fauna yang hidup di darat dan di air.
3) Guru menstimulus peserta didik untuk memberikan contoh salah satu flora dan fauna yang hidup di darat, yakni padi dan burung Pipit. Peserta didik lainnya dapat menyebutkan contoh lain sesuai dengan lingkungan tinggal dan ekosistem yang terjadi.
4) Guru mengulas contoh yang diberikan peserta didik misalnya tentang proses padi menjadi gabah, lalu diolah menjadi beras, sampai berupa nasi. Hal ini dapat dilengkapi dengan ulasan mengenai proses penanaman padi oleh petani.
5) Guru mengarahkan diskusi peserta didik tentang berbagai aktivitas ekosistem di persawahan, adanya proses tanam padi oleh petani, adanya burung Pipit sebagai hama sekaligus hewan yang menguntungkan bagi persebaran benih. Juga usaha untuk menjaga padi dari burung dengan menggunakan orang-orangan sawah
6) Peserta didik diminta menyampaikan pengalaman mereka tentang hubungan lingkungan dengan makhluk hidup di dalamnya. Peserta didik dapat pula menceritakan ayam, jagung, dan peternak, bila lingkungan tinggal mereka di daerah peternakan.
7) Guru membantu peserta didik untuk mengungkapkan kewajiban mereka dalam menjaga lingkungan. Pengaruh aktivitas yang dilakukan manusia pada pelestarian tumbuhan dan hewan pada sebuah ekosistem. Sikap-sikap yang harus dimiliki untuk saling menjaga keberadaan makhluk hidup dalam ekosistem.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Peserta didik menyampaikan simpulan tentang flora dan fauna sesuai habitatnya.
2) Peserta didik dibantu oleh guru menemukan hal yang dipelajari tentang tumbuhan dan hewan yang dekat dengan lingkungan hidup mereka. Lalu proses kegiatan mengolah tumbuhan (padi) yang memiliki banyak nilai untuk dimaknai, beserta profesi yang lekat dengan lingkungan tempat tinggal mereka.
3) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk meningkatkan rasa tanggung jawa dalam menjaga lingkungan supaya keberlangsungan hidup dalam sebuah ekosistem berjalan dengan baik.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

Guru dapat mengajak peserta didik untuk berkeliling sekolah untuk mengenal lingkungan tempat mereka belajar beserta makhluk hidup yang ada. Selain video tari, guru dapat memberikan contoh dongeng yang mengisahkan flora, fauna dan lingkungan.

F. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 3

1. Materi

Pada pembelajaran 3 ini peserta didik akan mulai eksplorasi gerak tubuh, belajar mengamati bentuk gerak flora dan fauna yang diketahui oleh masing-masing individu dan mulai fokus pada contoh tema yang akan Diangkat yaitu padi dan burung Pipit. Tubuh sebagai media ungkap gerak, sehingga peserta didik harus terlebih dahulu mengenal tubuh masing-masing secara keseluruhan. Menyadari bahwa masing-masing anggota tubuh: kaki, tangan, kepala, lengan, bahu dan yang lainnya akan saling berkoordinasi dan saling menyesuaikan satu sama lain saat bergerak hingga mencapai titik keseimbangan. Kemampuan motorik peserta didik tentu tidak sama satu dengan yang lain, sehingga guru terlebih dahulu menstimulus peserta didik untuk melakukan gerak-gerak sederhana yang bisa dilakukan oleh peserta didik secara bersamaan, misalnya melompat, berjinjit, melambaikan tangan, merentangkan tangan, menganggukan kepala, meliukkan badan dan gerak sederhana lainnya. Sesuai dengan tema lingkungan, peserta didik juga bisa mulai eksplorasi gerak dengan menirukan gerak binatang yang pernah dilihat sebelumnya. Misalnya gerak bebek berjalan, gerak ayam mematuk makanan, gerak kelinci melompat dan sebagainya.

Secara khusus peserta didik melakukan pengamatan, identifikasi dan mengekspresikan objek padi dan Pipit yang dipilih untuk mewakili flora fauna di lingkungan persawahan untuk diekspresikan melalui gerak. Sebagai apresiasi untuk peserta didik, guru bisa memutar video tari yang juga mengangkat tema tentang flora fauna dari beragam etnis. Misalkan tari Kancil (Jawa Timur), tari Manuk Rawa (Bali), Tari Mupu Kembang (Jawa Barat), tari Panen Padi (Kalimantan Timur) dan lain sebagainya. Melalui apresiasi sebuah karya tari bertema lingkungan, peserta didik mempunyai gambaran bahwa kehidupan keseharian, pekerjaan, benda-benda yang dipakai sehari-hari, flora dan fauna yang ada di alam sekitar bisa diangkat menjadi tema sebuah tari.

Dari apresiasi sebuah karya yang sudah jadi, peserta didik bisa mempelajari beberapa aspek tekstual yang ditampilkan, misal : jumlah penari, gerak, kostum, property yang dipergunakan, musik pengiring dan bagaimana bentuk struktur tarinya. Umumnya gerak yang diungkapkan mimesis (peniruan) misalnya menggambarkan

bunga yang sedang mekar, padi bergoyang tertiup angin, cara petani menanam padi, burung Pipit terbang dan hinggap di pohon, dan lain sebagainya. Melalui observasi individual secara langsung ke alam, maka peserta didik akan memiliki pengalaman, kepekaan dan imajinasi dalam melakukan eksplorasi yang kontekstual dengan lingkungan dan budayanya.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Untuk sesi pertama, guru bisa memberikan apresiasi beberapa video tari yang bertema lingkungan. Dari satu materi karya tari guru mengajak peserta didik berdiskusi, dari hal-hal detail yang mereka amati. Masing-masing kelompok mengidentifikasi secara tekstual dan kontekstual karya tari yang diputarkan. Berapa jumlah penari, kostum yang dipergunakan, property yang dipergunakan, musik yang mengiringi, bahkan cerita tari dan latar belakang budaya yang ditampilkan. Peserta didik dipersilahkan memberikan pendapat terhadap karya tersebut dan guru juga memberikan informasi tambahan yang perlu diketahui oleh peserta didik. Sesi selanjutnya adalah eksplorasi gerak tubuh, guru bisa meminta peserta didik untuk membuat lingkaran besar. Apabila di sekolah tersedia fasilitas *outdoor* yang berupa lapangan luas dan cukup menampung sejumlah peserta didik, maka kegiatan ini bisa dilakukan disana. Guru meminta peserta didik untuk melakukan gerak-gerak sederhana yang dilakukan anggota tubuh. Misalnya dimulai dari kaki berjalan di tempat, tangan melambai ke kanan dan ke kiri, lengan tangan berputar bergantian ke atas dan ke bawah, jari-jari diputar bergantian ke atas dan ke bawah, kepala mengangguk ke bawah dan mendongak ke atas dan lainnya. Bila peserta didik sudah mulai aktif, guru bisa meminta beberapa peserta didik satu persatu bergantian untuk maju dan berdiri di tengah lalu bisa memberikan contoh gerak salah anggota tubuh yang berbeda dari gerak sebelumnya. Semua peserta didik lalu secara bersama mengikuti gerak yang dicontohkan.

Guru juga bisa menstimulus peserta didik dengan menyebut nama-nama beberapa hewan dan meminta peserta didik untuk menirukan cara berjalannya atau menirukan suaranya. Sesi ini akan melatih peserta didik untuk keberanian dan percaya diri mengekpresikan dirinya di depan orang lain. Apabila tubuh peserta didik sudah mulai terbiasa dan siap dengan aktivitas anggota tubuhnya, maka dilanjutkan dengan fokus pada objek padi dan burung Pipit yang menjadi tema pilihan dalam karya yang akan dikerjakan oleh anak-anak. Guru menstimulus peserta didik untuk menjelaskan hasil observasi pada padi dan burung Pipit. Agar lebih mudah guru bisa meminta peserta didik untuk menjelaskan keterkaitan padi dan burung Pipit secara naratif.

Berdasarkan materi pada pertemuan sebelumnya tentang bagaimana proses padi ditanam dan dirawat oleh petani, kemudian masa panen datang dan burung Pipit mulai terbang dan menghampiri bulir-bulir padi yang menguning. Secara berkelompok peserta

didik dapat membuat sketsa yang menceritakan hal tersebut, lalu dilanjutkan dengan eksplorasi peran, baik menjadi padi atau burung Pipit. Guru bisa menstimulus peserta didik untuk mengekspresikan gerak tubuh seperti sekumpulan benih padi yang menghijau diterpa angin, padi yang mulai menguning dengan posisi merunduk, sekumpulan burung Pipit yang terbang, burung Pipit yang bertengger di batang padi sambil mematuk bulir padi dan lain sebagainya. Peserta didik boleh memberikan ide berupa stimulus yang berbeda, yang memperkaya eksplorasi tentang padi dan burung Pipit.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Mempersiapkan media pembelajaran berupa buku tentang lingkungan, gambar/foto, video dan benda terkait.

b. Mempersiapkan video tari dan dongeng yang memiliki cerita tentang lingkungan, tumbuhan, hewan atau profesi dalam lingkungan tertentu.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum pembelajaran.
2) Guru memberikan motivasi pada peserta didik dengan cara menyapa peserta didik dan menanyakan beberapa pertanyaan terkait lingkungan tempat mereka bermain dan berkegiatan. Guru dapat memberikan salam yang sesuai dengan materi yang akan diberikan, tentang lingkungan misal:

> “ *selamat pagi anak-anak, sapa semesta....cerahkan dunia!*”

3) Guru memberikan apersepsi dengan cara meminta peserta didik untuk mengamati tumbuhan yang ada di sekitarnya, kemudian membayangkan gerak daun-daun tumbuhan tersebut bila diterpa angin. Setelah itu peserta didik diminta untuk memperagakan gerak daun-daun tersebut dengan gerak tangannya.
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni menuangkan imajinasi mereka dengan gerak tentang flora dan fauna sesuai dengan habitatnya. Didasari oleh pengalaman nyata yang dialami oleh peserta didik.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru mengajak peserta didik untuk mengamati bentuk tumbuhan dan cara jalan hewan yang ditemukan.
2) Guru mengajak peserta didik mengapresiasi gambar dan video tari serta dongeng tentang tumbuhan dan hewan serta profesi yang berkaitan dengan flora fauna dari habitat tertentu sesuai dengan daerah masing-masing. Beberapa contoh tari yang bertemakan tumbuhan, hewan, dan profesi.
3) Tari kancil (Jawa Timur), Tari Mupu kembang (Jawa Barat), Tari Pemetik Teh (jawa tengah), Tari Panen Padi (Sumatera Barat, Kalimantan Timur).
4) Peserta didik mengidentifikasi gerak tari tentang tumbuhan, hewan dan profesi, musik yang digunakan sebagai musik pengiring, kostum dan rias pada tari tersebut.
5) Peserta didik meniru gerak yang tampak pada video yang disajikan tentang cara tumbuhan bergoyang terkena angin, hewan berjalan, dan manusia melakukan pekerjaan.
6) Peserta didik mengaitkan temuan nyata tentang tumbuhan dan hewan yang ditemukan dari video yang dilihat. Peserta didik mengenal bagian tubuhnya yang dapat digunakan untuk mengekspresikan gerak tumbuhan dan hewan. Misalnya: Tangan digunakan sebagai sayap untuk gerak terbang.

Gambar 1.1 Tangan menirukan sayap burung
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Gambar 1.2 Burung Terbang
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

7) Peserta didik melakukan eksplorasi gerak berdasarkan pengalaman melihat gerak hewan secara ataupun apresiasi video. Misalnya: Bagaimana tumbuhan bergoyang terkena angin? Bagaimana padi merunduk karena matang dan siap di panen? Bagaimana burung Pipit terbang mengitari sawah? Bagaimana orang-orangan sawah menghalau burung Pipit? Bagaimana gerak petani saat menanam padi sampai mengolahnya? Guru mengarahkan dan membantu peserta didik dalam proses eksplorasi.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Peserta didik menyampaikan kesulitan yang mereka alami atau temuan-temuan yang dibutuhkan penjelasan lebih dari guru.
2) Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk memandu peserta didik dalam menyimpulkan tentang elemen dasar tari, serta komponen pembuatan karya tari.
3) Guru memberikan penguatan kepada peserta didik bahwa karya tari ini merupakan salah satu upaya peserta didik memahami lingkungan sekitar, sehingga dapat menambah rasa cinta terhadap alam.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

Peserta didik dapat menggunakan video tari yang sudah pernah ada yang menceritakan tumbuhan, hewan atau profesi sebagai stimulus visual dan kinestetik untuk karya mereka.

G. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 4

1. Materi

Tari bertema umumnya dilakukan secara berkelompok. Jumlah penari terdiri dari kelompok kecil (3-5 orang), kelompok besar (6-10 orang), atau bahkan bisa lebih besar dari jumlah tersebut. Untuk tari yang menggambarkan tentang padi dan burung Pipit, bisa terdiri dari 10 orang. Saat pemilihan peran sebaiknya peserta didik bisa memilih sesuai keinginannya, sehingga masing-masing bisa mengekpresikan dirinya dengan lebih optimal.

Dalam tari kelompok yang diutamakan adalah kekompakan dan koordinasi kebersamaan antar penari. Masing-masing kelompok diberikan tugas untuk menyusun konsep cerita padi dan burung Pipit, lalu diberikan waktu untuk melakukan eksplorasi gerak sesuai peran yang telah disepakati. Setelah eksplorasi, dilanjutkan merangkai gerak yang telah diolah dari aspek ruang, waktu dan tenaga (lihat lembar bacaan guru). Pengolahan desain juga sangat penting agar karya tari menarik dan dinamis.

Masing-masing kelompok menyajikan rangkaian gerak di hadapan guru dan peserta didik yang lainnya. Beragam desain tersebut: desain lantai, desain kelompok, desain dramatik, desain musik dan dinamika. Selain itu peserta didik juga mulai berpikir tentang rias busana dan properti yang bisa dipakai untuk menari. Rias busana tentu terkait erat dengan tema tari yang dibawakan. Kehadirannya untuk membuat tari menjadi lebih indah dan menarik dan menguatkan karakter, serta makna peran

yang akan ditampilkan. Untuk tari dengan latar belakang flora dan fauna seperti padi dan burung Pipit, maka busana yang digunakan biasanya dibentuk menyerupai warna atau bentuk padi dan burung. Peserta didik dapat membuat kreativitas kostum padi dengan menggunakan bahan kardus, kertas karton dan bahan lainnya yang dibentuk seperti padi dan dipakai pada tubuh penari. Pemilihan warna juga disesuaikan dengan warna yang sesungguhnya, kalau padi bisa berwarna hijau dan warna coklat. Begitu pula dengan rias dan busana burung Pipit, harus disesuaikan dengan anatomi tubuh burung yang sesungguhnya, misalnya: ada sayap, ekor, paruh, kaki dan jambul di kepala. Peserta didik bisa berkreasi dari bahan-bahan sederhana untuk membuat tampilan penari menyerupai burung. Untuk rias burung bisa menggunakan rias fantasi yang dalam bentuknya menyerupai wajah burung.

Semua ide dan gagasan untuk rias busana dikembalikan pada potensi dan kemampuan peserta didik. Selain itu peserta didik juga bisa mempersiapkan tata ruang panggung berupa hiasan atau dekorasi khusus yang berfungsi untuk memperindah dan memperkuat latar belakang serta suasana panggung. Dalam pertemuan ini peserta didik sudah mempelajari aspek tari secara lebih luas. Tidak hanya pada persoalan eksplorasi gerak tubuh semata, tetapi sudah mulai berpikir aspek artistik yang mendukung seluruh penampilan karya tari secera keseluruhan.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Guru terlebih dahulu membagi kelas menjadi 4 kelompok besar, masing-masing terdiri dari 10 peserta didik. Untuk kelas yang jumlah keseluruhan lebih kecil, bisa dibagi dengan jumlah lebih kecil. Masing-masing kelompok dibagi untuk mendapatkan peran padi dan burung Pipit. Setelah semua peserta didik sudah mendapatkan peran, guru meminta setiap kelompok untuk menyusun konsep cerita padi dan burung Pipit. Kelompok boleh membuat cerita sesuai versi masing-masing yang penting mengangkat esensi pesan dan gerak yang sama. Selanjutnya setiap kelompok melakukan eksplorasi gerak secara mandiri terlebih dahulu. Masing-masing peserta didik bisa mengekspresikan ide dan gerak-nya dan kemudian satu kelompok bisa mempelajari bersama-sama.

Guru berperan sebagai fasilitator melihat dan mengamati saat peserta didik bekerja dalam kelompoknya. Masing-masing peserta didik harus mempunyai kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, menyampaikan ide dan bersepakat terhadap keputusan kelompok. Guru juga akan melihat dan mempertajam konsep cerita yang disampaikan oleh peserta didik, sehingga pesan dari materi yang disampaikan menjadi lebih optimal. Gerak yang dihasilkan peserta didik pada waktu eksplorasi biasanya masih sederhana, maka guru bisa memberikan evaluasi pada peserta didik supaya gerak tersebut bisa *distilisasi*. Setelah peserta didik dalam kelompok menyetujui konsep dan telah menemukan ragam gerak padi dan ragam gerak burung Pipit, maka tahap selanjutnya peserta didik mulai dipikirkan

pengolahan aspek fisik dari tari yaitu elemen dasar tari. Elemen ini terdiri dari ruang (bagaimana tubuh mengisi ruang, tapi juga menciptakan ruang), tenaga (pengaturan energi baik besar-kecilnya, kuat-lemahnya disesuaikan dengan kebutuhan gerak, pengaturan energi ini disebut dinamika) dan waktu (pengorganisasian waktu yaitu cepat-lambat dalam melakukan gerakan).

Guru menstimulus peserta didik untuk menguatkan peran-peran baik padi dan burung Pipit dengan pendekatan elemen tari tersebut. Misalnya gerak burung Pipit terbang dengan tenang, berputar, lalu menukik tajam hinggap ke batang padi dan melompat sangat lincah ke kanan dan ke kiri. Peserta didik merentangkan tangan seolah-olah sepasang sayap, lalu berjalan cepat dengan kaki berjinjit membuat pola berputar beberapa kali melintasi ruang dan berhenti dengan menutup kedua tangannya ke arah pinggang diikuti kedua kaki menapak kembali di tanah.

Selain mengolah gerak dari aspek elemen, peserta didik juga distimulus untuk memperkuat rasa gerak dan penjiwaan terhadap karakter perannya. Selanjutnya secara kelompok peserta didik mendiskusikan rias busana dan properti yang diperlukan. Untuk kostum kreasi padi dan burung Pipit setiap kelompok diperbolehkan untuk mengungkapkan kreasinya, baik pemilihan bahan dan bentuk properti. Tidak harus menggunakan bahan-bahan yang tersedia di toko, peserta didik juga diperbolehkan untuk menggunakan bahan-bahan daur ulang yang bisa dikreasikan. Termasuk tata ruang panggung untuk suasana persawahan, peserta didik bisa menggunakan dekorasi pohon, rumput-rumput, *saung* (pondok) kecil tempat istirahat petani atau bentuk yang lain.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

Guru mempersiapkan media serta beberapa contoh properti yang dapat digunakan sebagai stimulus ide bagi karya tari peserta didik.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

1) Deskripsi Kegiatan:
2) Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa untuk mengawali pembelajaran.
3) Guru memberikan instruksi agar peserta didik melakukan pemanasan terlebih dahulu untuk mengurangi resiko cidera ringan yang disebabkan kesalahan bergerak. atau guru dapat pula mengajak peserta didik untuk mengikuti olah tubuh brain dance sebagai upaya mengaktifkan seluruh tubuh agar siap untuk bergerak

4) Guru memperdengarkan musik kemudian meminta peserta didik untuk bergerak sesuai keinginannya. Dari kegiatan ini guru mengulas bahwa dari musik yang sama dapat tercipta beberapa macam gerak. Dalam hal ini musik sebagai stimulus untuk membuat gerak.
5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni mencipta karya tari secara individu dan kelompok.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Setelah peserta didik bereksplorasi pada pertemuan sebelumnya, selanjutnya peserta didik melakukan improvisasi secara individu maupun kelompok. Peserta didik melakukan gerak bebas sesuai dengan imajinasi mereka tentang tumbuhan dan hewan dengan jenis habitat yang ada di sekitar lingkungan mereka tinggal. Seperti, darat (sawah, ladang, kebun, dan sejenisnya) dan air (sungai, laut, kolam, dan sejenisnya).
2) Peserta didik bersama guru melakukan evaluasi konsep dan gerak dalam penciptaan karya tari. Peserta didik dan guru dapat melakukan *stilisasi* terhadap gerak yang telah dipilih sesuai dengan konsep karya tari mereka.
3) Peserta didik menyusun gerak *(forming)* sesuai dengan alur cerita yang mereka buat.

Tabel 1.1 Contoh penyusunan gerak sesuai alur cerita.

Komposisi gerak	Alur cerita
Gambar 1.3 Petani membajak sawah sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)	Petani membajak sawah kemudian menebarkan benih padi, dan menanam padi.
Gambar 1.4 Petani menebar pupuk sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)	Petani menebar pupuk agar padi tumbuh subur.
Gambar 1.5 Petani merawat padi yang sudah tumbuh sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)	Petani membersihkan rumput dan alang-alang yang tumbuh di sekitar padi.

Komposisi gerak	Alur cerita
Gambar 1.6 Padi tumbuh subur sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)	Padi tumbuh subur dari kecil menjadi lebih panjang dan bulir padi mulai nampak.
Gambar 1.7 Padi menguning sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)	Semakin tua, padi menguning semakin merunduk dan siap untuk dipanen.
Gambar 1.8 Burung terbang di sawah sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)	Segerombolan burung Pipit hinggap di tanaman padi, sambil menikmati butir padi.

Komposisi gerak	Alur cerita
Gambar 1.9 Burung makan padi di sawah sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)	Burung Pipit terbang mengitari sawah. burung Pipit memiliki ukuran tubuh yang kecil tetapi terbangnya gesit dan lincah. Suaranya kecil nyaring memanggil teman-temannya. Cara terbangnya sayap terkepak naik turun, dua kaki diturunkan saat hendak mendarat.
Gambar 1.10 Orang-orangan sawah sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)	Burung Pipit melompat kecil lincah di atas tali orang-orangan sawah. Orang-orangan sawah bergoyang-goyang karena talinya dihinggapi oleh burung Pipit.
Gambar 1.11 Petani menumbuk padi sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)	Saat panen tiba, petani memanen padi bersama-sama. Membawa alat pemotong padi dan alu (papan penggilas padi)

Komposisi gerak	Alur cerita
Gambar 1.12 Petani menampi beras ditampah sumber: Kemendikbud/Salsa (2020) Gambar 1.13 Petani mencuci beras sumber: Kemendikbud/Salsa (2020) Gambar 1.14 Alat memasak beras sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)	Padi diolah menjadi gabah. Setelah itu melalui proses selip untuk mengupas kulit ari, menjadi beras. Kemudian dimasak menjadi nasi.

Komposisi gerak	Alur cerita
Gambar 1.15 Para Petani bersuka cita atas keberhasilan panen Sumber: ANTARA FOTO/Ampelsa/ss/pd/13	Kegiatan suka cita hasil bumi yang dinikmati bersama. Dengan ditampilkan simbol-simbol seperti padi, alat penumbuk padi, penanak beras, guyub rukun para petani/ manusianya.

4) Peserta didik merangkai gerak yang telah disusun menggunakan elemen-elemen komposisi tari.

Tabel 1.2 Contoh Rangkaian Gerak Sesuai Elemen Tari

Elemen Komposisi Tari	Contoh Rangkaian Gerak
Desain Gerak	Peserta didik menggunakan desain lengkung: • Penari menggerakkan tangan yang terlentang dengan sedikit lengkung seperti burung terbang mengepakkan sayapnya. • Penari membungkuk seperti padi yang merunduk ketika siap panen Peserta didik menggunakan desain tinggi: • Gerakkan orang-orangan sawah tangan telentang atau ke atas untuk menghalau burung Peserta didik menggunakan desain vertikal: • Petani menengadahkan tangan ke atas sebaga wujud syukur kepada yang kuasa • Petani menirukan gerak tumbuhan padi ketika awal tumbuh yang menjulang tegak ke atas.

Elemen Komposisi Tari	Contoh Rangkaian Gerak
Desain Lantai	Karya tari tentang tumbuhan padi dan burung Pipit ini dapat menggunakan pola lantai lurus yang terkesan kuat, dan pola yang menggambarkan kerja sama dalam tim seperti gerombolan burung-burung Pipit. Guru dapat mengeksplor penggunaan pola lantai yang dapat mencerminkan nilai-nilai tersebut. Misal, menggunakan pola: • Lingkaran • Lengkung • Lurus atau diagonal • Huruf V • Angka 8
Desain Dramatik	Peserta didik memberikan alur cerita dalam karya tari sesuai dengan imajinasi yang dituangkan dalam gerak. Ada tahap awal , konflik, akhir, konklusi/ penyelesaian. Nilai-nilai yang diteladani dapat diberikan penekanan dalam gerak hingga pesan dapat tersampaikan.
Desain Kelompok	Peserta didik mengaplikasikan desai kelompok yang terdiri dari: 1. *Unison* (kompak) 2. *Balance* (seimbang) 3. *Broken* (terpecah/memisah) 4. *Alternate* (selang-seling)) 5. *Cannon* (berurutan) 6. *Proportion* (proporsi) Contoh: Gerakan sekumpulan biring Pipit yang bergerombol ketika mengitari sawah. Kemudian broken ketika para burung mencari padi untuk di makan. Gerak tumbuhan padi yang berdekatan satu sama lain dengan jarak yang telah diatur oleh petani, sehingga tampak seimbang.

Elemen Komposisi Tari	Contoh Rangkaian Gerak
Desain Musik	Peserta didik dapat menggunakan musik *eksternal* maupun internal. Eksternal berasal dari luar tubuh penari seperti suara gemericik air, suara burung, suara gesekan daun padi terkena angin. Musik internal adalah musik yang berasal dari tubuh penari, seperti suara siul, tepukan tubuh, atau teriakan dari para penari.
Dinamika	Peserta didik memberikan sentuhan emosi, ekspresi pada gerak-gerak tari yang bersumber pada tumbuhan dan hewan yang mereka amati, dalam hal ini contohnya adalah padi dan burung Pipit. Bagaimana burung susah payah mendapatkan padi setelah dihalau oleh "orang-orangan sawah".
Kostum, tata rias, tata panggung	Peserta didik merancang kostum dan tata rias yang akan digunakan dalam karya tari padi dan burung Pipit. Dapat disesuaikan dengan bentuk fisik dari padi dan burung Pipit.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru membimbing peserta didik dalam proses merangkai gerak beserta unsur pendukung tari. Peserta didik menyampaikan kesulitan yang mereka alami atau temuan-temuan yang diperlukan dan di temui saat proses penciptaan karya.
2) Guru merefleksi peserta didik, peserta didik menyampaikan perasaannya selama mencipta karya di prosedur pembelajaran 4 dan peserta didik menyampaikan nilai apa yang ditemui selama pengalaman mencipta karya di pembelajaran ke 4.
3) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik bahwa karya tari ini merupakan salah satu upaya peserta didik memahami lingkungan sekitar, sehingga dapat menambah rasa cinta terhadap alam.

7. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

Peserta didik dapat menggunakan beragam properti yang mendukung karya tari sesuai konsep yang telah dibuat. Sehingga semakin tampak cerita dan pesan yang ingin disampaikan.

H. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 5

1. Materi

Selain elemen pokok gerak terdapat elemen pendukung berupa rias, busana, properti dan musik. Tata rias dan busana berfungsi sebagai sebagai pembentuk karakter dan pemberi identitas tarian, sehingga memperlihatkan tarian tersebut berasal. Peralatan tata rias bisa berupa *face painting*, seperangkat kosmetik, dan peralatan lain yang diperlukan untuk mengaplikasikan *make up*. Tata rias wajah fantasi dipergunakan untuk menampilkan wajah asli berubah menjadi tidak realistik, karena yang tampil adalah wujud rekaan yang merupakan adaptasi dari bentuk tertentu. Hal ini bisa mengubah wajah menjadi sangat ektrim, sehingga penonton tidak mengenali lagi wajah aslinya. Hal ini bisa berlaku untuk peran padi dan burung Pipit, yang secara bentuknya bukan berwujud manusia tetapi tumbuhan dan hewan. Rias wajah untuk peran padi Diantaranya bisa berbentuk beberapa batang padi berwana hijau atau gambar bulir bulir padi menguning yang dilukis di wajah.

Untuk burung Pipit juga sama, wajah menjadi media untuk menggoreskan warna. Garis-mata burung, bulu-bulu, bentuk hidung, dan bentuk fisik lain yang bisa diaplikasikan dan semua goresan itu memperkuat karakter burung. Guru bisa menyampaikan contoh tata rias dalam bentuk gambar dan video bisa disampaikan pada peserta didik sebagai sarana apresiasi peserta didik. Hal ini menjadi rangsang visual peserta didik untuk mendapatkan ide gambar lain sesuai dengan kebutuhan. Busana atau kostum yang digunakan untuk menari dipergunakan untuk memperkuat karakter dan tema yang dibawakan.

Untuk peran padi dan burung Pipit, peserta didik bisa membuat kreasi dari kain-kain dan kertas-kertas hias sebagai penambah aksen. Rias dan busana harus terlihat harmoni, saling mendukung secara artistik. Untuk kebutuhan artistik peserta didik juga bisa menggunakan bahan-bahan daur ulang dengan memanfaatkan berbagai barang bekas atau sampah di sekitar kita. Selain murah meriah, cara ini juga sebagai bagian dari pemanfaatan dan mengurangi sampah bagi lingkungan. Keberadaan tari tentu tidak lepas dari musik. Harus ada keselarasan antara musik dan tari, baik aspek irama maupun tempo. Bila keduanya cocok dan dinamika musik sesuai, tampilan tari akan utuh. Selain sebagai iringan tari, kehadiran musik juga sebagai pembawa suasana.

Untuk cerita padi dan burung Pipit, musik yang dipergunakan bisa mengambil dari musik tradisi setempat yang akan menambah suasana persawahan. Selain musik *eksternal* yaitu suara musik yang berasal dari sebuah konsep musikal alat musik tertentu, ada juga musik internal yaitu musik yang bersumber dari penari misalnya hentakan kaki di lantai, jentikan jari, tepukan tangan, suara vokal penari dan sebagainya. Peserta didik bisa menggali ide dari musik yang sudah ada dan membuat komposisi dari alat-alat musik yang mudah ditemukan di lingkungan sekelilingnya. Misalnya dari alat-alat dapur, kaleng-kaleng bekas, bambu-bambu

dan lain sebagainya. Penggunaan barang daur ulang sampah sebagai penunjang artistik pertunjukan tari menjadi sebuah aktivitas kreasi peserta didik yang bermanfaat. Hal ini dapat mengurangi pencemaran sampah, mengasah kreativitas dan menghemat pengeluaran.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Pada tahap ini, guru kembali melihat hasil kreasi peserta didik pada pertemuan sebelumnya tentang tari padi dan burung Pipit. Masing-masing peserta didik mempresentasikan hasil kerja dan latihan kelompok pada guru dan seluruh peserta didik di kelas. Masing-masing peserta didik harus sudah mampu melakukan dan menghafal gerak kelompoknya. Selain itu, sudah mampu mengolah pola lantai dan memperkuat kualitas berdasar elemen dasar tari baik dari ruang, tenaga, waktu dan penjiwaan. Tahap selanjutnya guru mengajak peserta didik untuk melakukan apresiasi karya tari dan meminta peserta didik fokus pada elemen pendukung yaitu rias, busana, properti dan musik.

Guru meminta peserta didik memberikan pendapat terhadap contoh yang telah disampaikan. Bagian mana yang paling menarik? Bagian mana yang ingin memberikan stimulus ide? Selanjutnya peserta didik ditugaskan berdiskusi secara kelompok, untuk mulai merancang dan mempersiapkan elemen pendukung yang akan diterapkan untuk kelompoknya. Guru menfasilitasi setiap kelompok untuk berdiskusi dan menemukan ide-ide dalam menentukan rias busana, musik dan tata panggung. Setelah mereka menemukan rancangan dan konsep artistik, maka setiap kelompok membagi tugas pada anggotanya untuk mengerjakan secara bersama-sama, baik di sekolah maupun menjadi pekerjaan rumah. Bila tidak memungkinkan untuk mendapatkan alat-alat yang ideal, maka mencari alternatif lain yang paling memungkinkan. Begitu pula berlaku untuk tata panggung, peserta didik bisa mengungkapkan ide dan kreasi sesuai kemampuan dan potensinya.

Untuk musik pengiring, guru bisa memberikan kebebasan pada peserta didik untuk menemukan iringan musik yang sudah jadi dan sesuai dengan karya tari padi dan burung Pipit yang telah dihasilkan. Atau peserta didik juga bisa membuat eksperimen musik dari alat-alat daur ulang sederhana beserta vokal yang bisa menggambarkan suasana cerita padi dan burung Pipit di sawah. Bila semua kelompok sudah mempersiapkan diri, maka secara bergantian setiap kelompok mempresentasikan karya tarinya. Guru meminta salah satu peserta didik untuk menyampaikan sinopsis dari cerita dan memperkenalkan anggota kelompoknya. Setelah presentasi berakhir, masing-masing peserta didik boleh memberikan pendapat untuk karya yang sudah ditampilkan. Guru sebagai fasilitator memberikan saran dan evaluasi.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Menyiapkan alat untuk berlatih tata rias, seperti: face painting, kosmetik, dan alat-alat untuk mengaplikasikan make up. Kain-kain dapat dibawa sebagai media untuk berlatih merancang busana.

b. Menyiapkan media berupa video dan gambar untuk apresiasi tata rias, tata busana, dan tata panggung.

4. Kegiatan Pengajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta salah satu peserta didik berdoa sebelum pembelajaran, setelah itu guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik tentang peralatan yang dibawa saat sekolah, misalnya tas, alat tulis, dan peralatan makan. Guru mengulas bahwa peralatan ini disebut sebagai properti. Selanjutnya tanya jawab mengenai jenis pakaian yang digunakan saat bersekolah, misalnya topi dan baju seragam. Hal ini disebut sebagai kostum.
2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni peserta didik mampu mengembangkan ide melalui unsur pendukung tari yaitu musik, properti, kostum, tata panggung, tata rias, tata busana.
3) Guru meminta peserta didik untuk memberikan contoh busana dan tata rias dengan bentuk tekstual tumbuhan dan hewan (padi dan burung Pipit) sesuai dengan pengalaman melihat, mengamati, dan imajinasi mereka.
4) Guru bersama peserta didik mengaitkan materi yang ada dengan kegiatan yang dilakukan dalam keseharian.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru bersama peserta didik melihat video tari/gambar/foto tari untuk menganalisis unsur pendukung yang ada dalam karya tari.
2) Guru memberikan penguatan pada materi unsur pendukung tari seperti kostum, properti, tata rias, musik, tata panggung.
3) Peserta didik secara individu maupun kelompok saling memberikan ide/ gagasan yang didapat dari stimulus visual (video/gambar/foto).
4) Peserta didik dapat menggunakan bahan-bahan bekas pakai seperti: kardus, kantong plastik, tali, kertas koran, untuk membuat kostum dan properti serta setting panggung.

5) Peserta didik membuat musik internal dan musik eksternal. Musik internal adalah musik yang berasal dari dalam tubuh penari seperti: tepuk tangan, tepuk badan, teriakan, tepuk kaki, yang berasal dari tubuh penari. Musik eksternal adalah musik yang berasal dari luar tubuh penari berasal dari gamelan, musik dari benda sekitar, ataupun suara alam.
6) Peserta didik membuat tata panggung sederhana. Dapat menggunakan lokasi di sekitar mereka seperti: sawah, lapangan bermain, pinggir pantai, dan lainnya. Lalu peserta didik belajar untuk merancang peletakan benda yang dapat menguatkan suasana panggung seperti, diberikan orang-orangan sawah di panggung 'sawah', diberikan bendera/umbul-umbul.
7) Peserta didik mendiskusikan penemuan-penemuan mereka terkait materi di atas, sesuai dengan imajinasi.
8) Peserta didik bekerja secara individu maupun kelompok untuk membuat unsur-unsur pendukung tari.

Tabel 1.3 Unsur Pendukung Tari

Unsur Pendukung	Gambar
Tata busana/ kostum	1. Peserta didik dapat menggunakan kostum yang ada di sekitarnya 2. Membuat bentuk padi atau bunga-bunga dari kardus dan kertas koran, atau bahan-bahan lain yang mudah ditemukan peserta didik. 3. Membuat mahkota, sayap dan bentuk lain yang ada dalam karya tari dari barang-barang yang tersedia.
Tata Rias	1. Peserta didik dapat menggunakan rias cantik, rias karakter, rias fantasi dan dibantu oleh guru. 2. Peserta didik dapat menggunakan bahan alami untuk merias diri. Seperti, warna yang didapat dari daun atau bunga, dari tanah liat dan bahan lainnya.
Musik	1. Peserta didik dapat membuat musik iringan dengan menggunakan kenthongan, ember, suara kaleng, suara angin, suara gabah yang ada dalam tampah. 2. Peserta didik dapat menggunakan suara tepukan dari diri mereka. Tepuk tangan, suara injak bumi, teriakan, suara petik tangan, dan lainnya.

Unsur Pendukung	Gambar
Tata panggung	1. Peserta didik membuat “orang-orangan sawah” untuk menguatkan suasana sawah. 2. Peserta didik membuat *Caping* atau peralatan sawah lain, kemudian diletakkan di panggung.
Tata cahaya	1. Peserta didik dapat menggunakan cahaya matahari sebagai sumber cahaya/ lighting. 2. Peserta didik dapat membuat pencahayaan dengan tambahan lampu

9) Peserta didik menampilkan karya tari dan diapresiasi oleh seluruh peserta didik di kelas.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru membantu peserta didik untuk mengevaluasi kerja artistik pada pertemuan ini. Peserta didik menyampaikan kesulitan yang terjadi. Setelah penampilan, peserta didik beserta guru juga penonton mengadakan sarasehan/ diskusi mengenai karya tari yang ditampilkan.
2) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dan mengaitkan kegiatan ini dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual).

3. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

Pembelajaran alternatif yang dapat dilakukan peserta didik dalam kegiatan bekerja artistik ini adalah dengan menggunakan aula atau ruang pertemuan dengan tata cahaya yang lengkap dengan bantuan professional, namun ide garapan dan pertunjukan dari peserta didik.

I. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 6

1. Materi

Pada pembelajaran terakhir mengenal lingkungan melalui tari yang difokuskan pada objek flora dan fauna, secara keseluruhan peserta didik sudah melalui sebuah proses mengenal padi dan burung Pipit sebagai bagian dari habitat lingkungan. Berawal dari peserta didik mendapat pemahaman tentang cerita padi dan burung Pipit, sehingga peserta didik mendapat apresiasi dan wawasan tentang objek tersebut. Proses peserta didik dalam memahami tema, melakukan ekplorasi, berimajinasi dan mengekspresikan gerak sesuai peran adalah proses yang menghantarkan peserta didik pada kerja kreativitas yang menyenangkan. Selain aspek kognitif, afektif, psikomotorik juga mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Dari proses padi sejak awal, biji ditebar, benih ditanam, dirawat, sampai akhirnya dipanen dan siap dikonsumsi adalah rangkaian perjalanan yang patut untuk dihargai. Kehadiran segerombolan burung Pipit yang mendatangi persawahan di masa panen untuk mencari makan juga menyiratkan perjuangan makhluk hidup untuk bertahan dalam habitatnya.

Dalam sebuah ekosistem, kehidupan antar mahkluk satu dengan yang lain akan terjadi korelasi. Saling membutuhkan, saling mengambil dan saling memperjuangkan. Bila burung Pipit mempunyai manfaat ekologis untuk lingkungan, sebaiknya manusia tidak seharusnya melakukan tindakan yang dapat menghancurkan populasinya. Kedalaman pemaknaan peserta didik dalam memahami esensi dari cerita padi dan burung Pipit secara tidak langsung menumbuhkan kepekaan dan kesadaran pentingnya menjaga keseimbangam alam. Selain objek padi dan burung Pipit, peserta didik masih bisa mencari objek yang lain untuk diangkat dalam karya tari bertema lingkungan. Secara tekstual makna dan simbol yang bisa dipelajari dari padi adalah semakin berisi semakin merunduk. Artinya memberi pesan tentang nilai rendah hati. Dalam proses penanaman nilai yang bisa diambil adalah kerja sama, gotong royong, menghormati, menghargai orang lain, dan menghargai lingkungan.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Guru bisa menyampaikan pada peserta didik rangkuman nilai dan makna dari seluruh proses mengenal lingkungan melalui tari. Dalam prosesnya guru bisa melakukan proses tanya jawab dan menjaring pendapat peserta didik mengenai hal ini. Beberapa pertanyaan bisa dijadikan stimulus peserta didik untuk mendeskripsikan pendapatnya, di antaranya: Bagian manakah yang paling disukai dalam proses? Makna apa yang bisa diambil dari cerita padi dan burung Pipit? Gerak apa yang paling mudah dan yang paling sulit untuk dilakukan? Setelah itu guru merangkum nilai-nilai yang terdapat dalam karya tari padi dan burung Pipit. Di antaranya adalah nilai rendah hati yang diambil dari esensi padi yaitu semakin berisi semakin

merunduk. Guru bisa mengaitkan nilai tersebut dengan kehidupan peserta didik dalam keseharian. Misalnya bila mendapatkan nilai ujian yang bagus tidak boleh sombong dan contoh-contoh lain yang relevan. Selanjutnya guru bersama peserta didik menganalisis makna gerak dalam tari padi dan burung Pipit yang berkaitan dengan gerak sehari-hari. Terdapat beberapa gerak maknawi yaitu gerak yang pengungkapannya bersifat peniruan (imitatif) merupakan gerak peniruan binatang dan alam. Misalnya gerak burung Pipit mengitari sawah sambil menoleh ke kiri dan ke kanan, gerak padi merunduk dan lain sebagainya.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru menyiapkan gambar yang berasal dari gerak sehari-hari yang berkaitan dengan gerak karya tari peserta didik.
2) Mencari referensi tentang makna.
3) Mempersiapkan mengenai nilai-nilai pada karya tari flora dan fauna yang terkait Profil Pelajar Pancasila. Terutama yang fokus mengenai kesadaran rendah hati, kerja sama, menghormati dan menghargai orang lain, menghargai lingkungannya.
4) Mempersiapkan beberapa contoh sikap rendah hati, menghormati dan menghargai orang lain, dan menghargai lingkungannya.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta salah satu peserta didik berdoa sebelum mengawali pembelajaran.
2) Guru meminta peserta didik untuk mengidentifikasi gerak sehari-hari yang memiliki makna.
3) Guru meminta peserta didik untuk memperagakan gerak bermakna dalam kehidupan sehari-hari yang memiliki kesamaan makna pada gerak tari.
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni contoh gerak tari yang berkaitan dengan peristiwa sehari-sehari (kontekstual) dan makna nilai yang terkandung.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru mengarahkan peserta didik untuk menjelaskan nilai rendah hati.
2) Guru mengarahkan peserta didik untuk menjelaskan nilai kerja sama dan gotong royong.
3) Peserta didik untuk menjelaskan nilai menghormati dan menghargai orang lain.

4) Peserta didik mencari contoh nilai menghargai lingkungan kemudian menemukan gerak keseharian yang bermakna.
5) Setelah peserta didik dapat menemukan gerak sehari-hari yang bermakna, maka guru dapat menjelaskan kepada peserta didik bahwa pada dasarnya dalam tari terdapat pula gerak yang mempunyai makna atau pesan tertentu. (Guru dapat memahami dan mendalami materi mengenai berbagai kategori gerak yang terdapat pada tarian, gerak murni, gerak maknawi dan gerak lokomotor).
6) Peserta didik untuk menceritakan nilai yang terkandung dalam karya tari peserta didik.
7) Peserta didik bersama guru menganalisis makna gerak dalam tari yang berkaitan dengan gerak sehari-hari.

Tabel 1.4 Gerak Maknawi dalam Tari dan Keseharian

Gerak Maknawi dalam Tari	Gerak Maknawi dalam Keseharian
Gerak padi merunduk ketika padi telah matang dan siap dipanen (lihat gambar 7. Padi Menguning)	Seperti kata pepatah “*semakin berisi semakin merunduk*” yang artinya semakin berilmu semakin rendah hati. Seperti gerak menghormati orang lain: Membungkuk ketika lewat depan orang yang lebih tua. Gambar 1.16 Membungkuk sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Gerak Maknawi dalam Tari	Gerak Maknawi dalam Keseharian
Gerak orang-orangan sawah yang menghalau burung dengan tangan yang telentang (lihat gambar 1.10. “Orang-orangan Sawah”).	Gerak seseorang yang bertujuan untuk melindungi orang lain: Gerak memeluk untuk melindungi Gambar 1.17 Memeluk sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)
Gerak segerombolan burung Pipit yang saling terbang bersama dalam kelompok. Berbagi padi yang didapat, dari paruh burung satu ke paruh burung lainnya (lihat gambar 1.9. Burung makan di sawah). Gerak burung ketika terbang mengitari sawah untuk mencari makanan (lihat gambar 1.8. Burung terbang di sawah).	Gerak mengusap kepala orang lain yang lebih muda tanda sayang dan menghargai orang lain. Gambar 1.18 Mengusap kepala tanda sayang sumber: Kemendikbud/Salsa (2020) Gerak mengacungkan jempol tangan atau menganggukkan kepala tanda setuju. Gambar 1.19 Mengacungkan jempol tangan tanda setuju sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Gerak Maknawi dalam Tari	Gerak Maknawi dalam Keseharian
Gerak padi tertiup angin, bergoyang-goyang melambai-lambai (lihat gambar 1.6. Padi tertiup angin).	Gerak tangan yang digoyangkan atau kepala yang digelengkan tanda menolak. Gerak tangan tanda memanggil, atau anggukan kepala tanda memanggil. Gambar 1.20 Menggeleng tanda menolak sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

8) Guru menjelaskan tentang pentingnya menjaga lingkungan. Menghormati kehidupan dalam ekosistem tertentu. Bahwa siklusnya padi tumbuh – dimakan burung Pipit – burung Pipit membantu menebarkan benih – tumbuh padi lagi yang dapat dipanen oleh manusia – padi menjadi gabah lalu beras dan akhirnya dikonsumsi dengan bentuk nasi. Siklus kehidupan yang selalu akan berputar.
9) Karya tari ini dapat dihadirkan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik mengenal lingkungan melalui seni tari.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru membantu peserta didik untuk mengevaluasi kerja artistik pada pertemuan ini. Peserta didik menyampaikan kesulitan yang terjadi.
2) Guru dapat mendiskusikan dengan peserta didik mengenai nilai-nilai yang ada dalam gerak tari dan keterkaitannya dengan kegiatan sehari-hari.
3) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk menerapkan nilai-nilai yang ada dalam karya tari sesuai profil pemuda Pancasila pada kehidupan sehari-hari. Bukan hanya kepada manusia melainkan lingkungan beserta makhluk hidup dan benda di dalamnya.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

a. Apabila peserta didik sudah dapat menunjukkan beberapa nilai yang termuat dalam karya tari lingkungan tentang flora fauna secara individu, maka kegiatan dapat dilanjutkan secara berkelompok.
b. Apabila peserta didik kesulitan untuk menunjukkan nilai yang terdapat pada karya tari lingkungan tentang flora fauna, maka guru dapat memfokuskan pada salah satu nilai yang dimengerti oleh peserta didik.

J. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 7

1. Materi

Lingkungan merupakan tempat tinggal manusia, hewan dan tumbuhan untuk hidup dan berkembang biak. Manusia, flora dan fauna sebagai makhluk hidup saling berhubungan, saling berkaitan, dan memiliki hubungan symbiosis dalam lingkaran siklus kehidupan. Siklus hidup ini terus berputar berganti generasi melalui proses masing-masing. Manusia adalah salah satu makhluk hidup yang memiliki akal budi dalam menciptakan budayanya sendiri, sedangkan fauna hanya dapat bereproduksi, dan flora mengalami metabolisme. Lingkaran siklus kehidupan manusia, flora dan fauna saling berhubungan, adanya hubungan ini dapat sama-sama saling menguntungkan dan saling merugikan. Menghargai lingkungan tidak hanya dengan merawat flora dan fauna, namun juga menghormati sesama, menjaga, mencintai alam beserta isinya. Salah satu cara menghargai sesama yakni menghormati pekerjaan yang bersifat positif atau baik di sekitar kita.

Setiap manusia memiliki posisi dan porsi yang berbeda di dalam siklus kehidupan. Manusia diposisikan sebagai makhluk yang diberikan kelebihan dalam berfikir dibandingkan dengan makhluk hidup lainnya. Untuk ini, manusia diberikan tugas tidak hanya menjaga hubungan baik dengan sesamanya, namun juga menjaga keseimbangan alam dengan cara merawat, dan melestarikan alam beserta isinya. Seperti halnya kehidupan petani beserta lingkungannya, petani memiliki ekosistem yang terbangun secara alami dengan alam, pekerjaan petani erat hubungannya dengan flora dan fauna. Seperti yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya, burung Pipit-padi-petani memiliki keterkaitan satu sama lain. Baik itu hubungan saling menguntungkan, maupun salah satu atau keduanya dirugikan, namun itulah ekosistem yang telah terbangun secara alami seperti yang telah dijelaskan.

Indonesia merupakan negara agraris yang sebagian besar penduduknya memiliki mata pencaharian pada sektor pertanian. Sampai saat ini, sektor pertanian merupakan salah satu sektor yang sangat penting, karena membantu meningkatkan perekonomian dan kebutuhan pangan bagi masyarakat Indonesia. Sebagian besar masyarakat Indonesia memiliki mata pencaharian sebagai petani. Petani merupakan

orang yang bekerja menggarap lahan agar menghasilkan bahan pangan, baik dikonsumsi sendiri maupun dijual. Petani memiliki peran penting yaitu berkontribusi dalam mensejahterakan masyarakat demi memenuhi kebutuhan pangan.

Langkah-langkah petani padi dalam mengelola lahan yaitu: (1) Petani membajak lahan sawahnya menggunakan alat berat atau disebut dengan tractor, (2) Petani menanamkan bibit tanaman padi pada lahan yang disediakan. Pada masyarakat yang tinggal di daerah Jawa Tengah dan DIY biasa disebut dengan *tandur*. (3) Lalu petani mulai memberikan pupuk. (4) Setelah itu, petani menunggu tanaman padi siap untuk di panen. Dalam melaksanakan panen, petani padi ada yang menggunakan mesin dan ada yang manual. Biasanya di daerah pedesaan lebih banyak menggunakan cara yang manual walau memakan waktu beberapa hari jika lahan luas. Namun, untuk para petani yang memperjualbelikan hasil panennya, biasanya sudah menggunakan mesin perontok padi untuk mempermudah dan menghemat waktu.

Pada saat petani melaksanakan panen, terdapat beberapa kebiasaan yaitu:

a. Alat yang digunakan petani dalam melaksanakan panen secara manual menggunakan beberapa alat antara lain: sabit, gerobak, *Caping*, karung, terpal, sapu kayu dan sapu lidi.
    1) Sabit digunakan sebagai alat pemotong tanaman padi yang akan dirontokkan menggunakan gerobak khusus untuk panen.
    2) Gerobak yang digunakan khusus untuk panen diselimuti dengan kain yang bertujuan untuk melindungi padi yang telah dirontokkan. Gerobak digunakan bagi petani yang melakukan panen secara manual sedangkan petani yang melakukan panen secara otomatis menggunakan mesin perontok padi.
    3) *Caping* digunakan oleh petani sebagai penutup kepala agar kepala tidak terkena paparan sinar matahari secara langsung.
    4) Karung digunakan untuk tempat padi yang telah dirontokkan agar terkumpul menjadi satu.
    5) Terpal digunakan untuk menjemur padi yang telah dipanen dan dikumpulkan dalam satu karung.
    6) Sapu kayu digunakan untuk membolak-balikkan padi yang dijemur.
    7) Sapu lidi digunakan untuk menyapu rontokan daun tanaman padi yang ikut di dalam karung.

b. Petani biasa membawa bekal ke sawah berupa nasi lengkap dengan sayur dan lauk pauk ditambah minuman teh hangat yang dinikmati saat istirahat siang.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Peserta didik diajak memahami kehidupan petani. Petani adalah sosok paling dekat dengan lingkungan sawah, padi, dan burung Pipit seperti yang telah dibahas pada prosedur kegiatan pembelajaran 1 hingga ke 6. Sosok petani di mata anak-anak zaman sekarang hampir luput dan tidak dikenal lagi, sehingga petani jarang sekali dihormati dan diapresiasi atas jasanya yang menopang pangan masyarakat seluruh Indonesia. Menjadi petani yang bekerja di sawah membutuhkan keuletan dan kesabaran, karena untuk menjadi beras, padi membutuhkan waktu untuk tumbuh, berkembang dan berbuah. Tidak hanya sabar merawat padi di sawah yang luasnya ribuan hektar, petani juga harus menjaga padi agar tidak diserang hama pengganggu, seperti burung Pipit, gulma, tikus dan walang. Keuletan dan kesabaran petani merupakan nilai yang dapat dicontoh peserta didik. Semua orang bisa bertani, namun tidak semua orang mampu menjadi petani, yang mengabdikan dirinya, sepanjang usianya untuk menjadi petani. Hal ini yang seharusnya menjadi motivasi bagi guru untuk mengenalkan kembali lingkungan kepada peserta didik dengan mencintai sesama melalui pekerjaan yang ada di sekitarnya seperti petani dan pekerjaan lainnya.

Salah satu media untuk memperkenalkan lingkungan melalui ragam pekerjaan di sekitar pada anak bisa melalui pembelajaran tari. Alam semesta berikut berbagai flora fauna dan manusia sebagai pengelolanya dapat diangkat menjadi tema sebuah karya tari. Wawasan peserta didik terhadap lingkungan pekerjaan ataupun profesi akan memancing anak untuk melakukan pengamatan, eksplorasi dan merangkai gerak. Peserta didik diajak mengamati bagaimana aktivitas petani dalam menjalankan tugas kesehariannya di sawah. Kegiatan ini dapat melalui proyeksi kegiatan melalui media video ataupun *youtube*, namun dapat pula langsung mengajak peserta didik turun ke lapangan untuk mengenal sawah beserta lingkungannya kepada peserta didik. Proses ini bisa menjadi sumber gagasan untuk membuat sebuah karya tari. Melalui materi pekerjaan ini peserta didik akan tertarik dan berminat untuk berekspresi dan berimajinasi dalam gerak.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Menyiapkan beberapa video berisi informasi terkait kehidupan petani.

b. Membaca beberapa referensi buku, web, atau youtube terkait Indonesia sebagai negara agraris

c. Menyediakan beberapa buku cerita tentang kehidupan petani

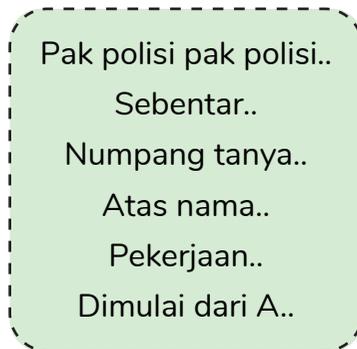
d. Mempersiapkan media gambar atau video tentang cerita kehidupan petani.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum pembelajaran
2) Guru menanyakan beberapa pertanyaan kepada peserta didik tentang macam-macam jenis pekerjaan dan profesi yang ada di sekitar lingkungan peserta didik.
3) Guru mengarahkan agar peserta didik menyebutkan jenis pekerjaan yang jarang terekspos.
4) Guru mengajak peserta didik untuk menyebutkan macam-macam jenis pekerjaan dan profesi melalui permainan "pak polisi".

   Contoh :

Pak polisi pak polisi..
Sebentar..
Numpang tanya..
Atas nama..
Pekerjaan..
Dimulai dari A..

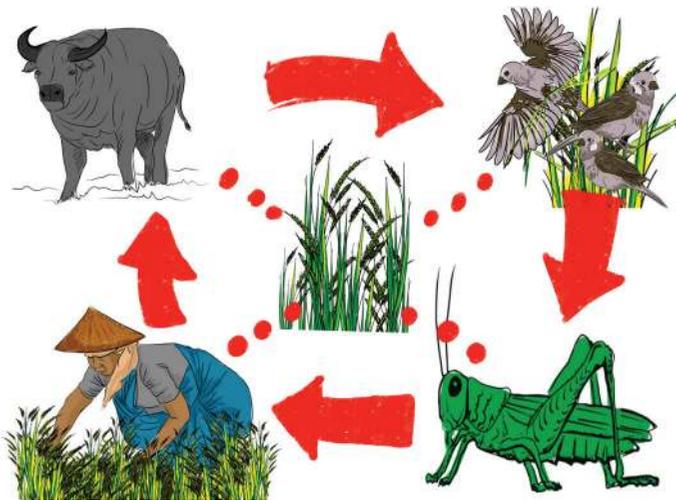
(kemudian masing-masing peserta didik bergiliran menyebutkan pekerjaan yang berbeda, tidak boleh sama dengan teman lainnya, jika ada yang menyebutkan sama maka peserta didik tersebut kalah, lalu diulangi dari awal).

5) Guru memotivasi peserta didik untuk mengenal dan menghormati apapun pekerjaan yang ada di sekitar peserta didik.
6) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni menghargai lingkungan sesama manusia melalui pekerjaan petani.

b. Kegiatan Inti

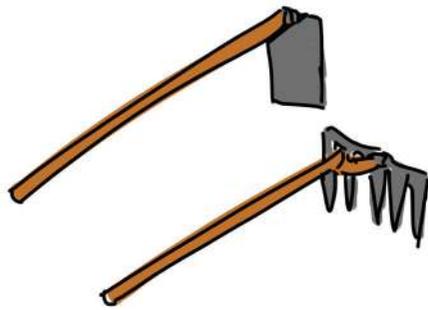
Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan cita-cita yang ingin dicapai di masa depan. Guru memperhatikan apakah ada peserta didik yang memiliki cita-cita menjadi petani? Jika ada maka guru mulai mengarahkan pembelajaran menuju ke arah materi (dalam hal ini biasanya akan sangat jarang sisa memiliki keinginan untuk bekerja menjadi petani.
2) Guru bertanya kepada peserta didik tentang petani, siapa petani itu? Apakah ada yang ingin menjadi petani, lalu jika hampir semua peserta didik tidak ada yang ingin menjadi seorang petani maka guru bertanya kembali alasannya.

3) Guru menjelaskan materi pendahuluan terkait Indonesia sebagai negara agraris yang menyatakan bahwa mata pencaharian sebagian besar penduduk Indonesia adalah sebagai petani yang menopang perekonomian negara.
4) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kerja. Peserta didik berdiskusi mengenai kehidupan petani, kegiatan ini bertujuan agar peserta didik dapat memahami peran petani dalam menyediakan kebutuhan pangan masyarakat Indonesia, melalui aktivitas petani peserta didik belajar menghargai semangat dan etos kerja para petani.
5) Peserta didik mengaitkan materi petani dengan materi sebelumnya yakni flora dan fauna yang ada disekitar petani. Bagaimana proses ekosistem berlangsung dalam kehidupan petani.

Gambar 1.21 Keterkaitan antara petani, padi, dan burung Pipit
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

6) Peserta didik bersama kelompoknya mengidentifikasi aktivitas petani, mulai dari pagi hingga sore melalui sumber buku, atau video youtube.
7) Peserta didik mengklasifikasikan kehidupan petani menjadi beberapa bagian.

Contoh: aktivitas petani, alat yang digunakan petani, hewan yang ada di sekitar petani / membantu ataupun hama dalam kehidupan bertani, proses menanam padi hingga menjadi beras, dan lain sebagainya

Gambar 1.22 Aktivitas petani
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Gambar 1.23 Peralatan bertani
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Gambar 1.24 Hewan-hewan di sawah
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

8) Guru mengarahkan peserta didik membuat konsep tari dengan tema kehidupan petani.
9) Peserta didik menanggapi materi pertemuan ke 7 melalui kegiatan tanya jawab dengan guru.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru menyimpulkan materi pertemuan pada prosedur pembelajaran 7
2) Guru menyediakan waktu tanya jawab tentang kesulitan dan apresiasi apa yang didapat peserta didik selama pembelajaran
3) Peserta didik dan guru melakukan refleksi bersama tentang nilai yang diambil dari kehidupan petani, sehingga peserta didik dapat menghargai petani dan pekerjaan lain yang tak terlalu tampak di lingkungan peserta didik

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

a. Guru dapat memberi contoh pekerjaan lain yang sederhana, namun sangat berperan terhadap kehidupan manusia, misalnya tukang sampah, pedagang, tukang bersih-bersih, dan lain sebagainya.
b. Guru dapat mengajak peserta didik membuat sebuah proyek kerja untuk mengenal dan mengamati langsung pekerjaan-pekerjaan ini sesuai dengan realita (misalnya peserta didik bersama kelompok melakukan riset kecil ke lokasi tempat pekerjaan).
c. Peserta didik dapat meneliti pekerjaan melalui masalah-masalah yang ada di sekitar tempat peserta didik tinggal, contohnya mengapa harga beras bervariasi? atau bagaimana peran petani bagi ekonomi pangan di Indonesia?

d. Peserta didik akan berdiskusi dengan melihat masalah-masalah terkait pekerjaan ini dari lingkungan yang ada disekitarnya.

K. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 8

1. Materi

Kegiatan bertani bukanlah kegiatan yang dapat dilakukan oleh siapa saja, oleh karena itu kita wajib menghormati dan mengapresiasi pekerjaan petani. Petani berada di sawah kurang lebih selama 6 hingga 8 jam, misal berangkat mulai jam 8 dan pulang jam 4 sore. Waktu tersebut adalah estimasi kerja ketika belum musim panen, jika musim panen petani akan menghabiskan waktunya seharian di sawah, bisa hingga 12 jam bekerja. Kegiatan petani ini jika belum masuk masa panen, biasanya petani akan berangkat dari rumah pukul 07.00-08.00 petani berangkat dari rumah, sesampainya di sawah mulai bekerja mencabuti rumput, mengontrol padi, menghalau burung, mengusir hama dan mengairi sawah jam 11 - jam 13 para petani akan beristirahat dengan menyantap makan siang yang telah dibawa dari rumah, dilanjutkan bekerja hingga menjelang sore.

Dalam proses memanen padi hingga menjadi beras, petani menggunakan jasa beberapa orang yang membantunya di sawah, dan mesin rontok untuk membantu petani memisahkan batang dan buah padi. Selain itu, petani juga menggunakan hewan untuk membantu bekerja di sawah seperti sapi maupun kerbau yang diberi alat untuk membantu petani membajak sawah. Tetapi sekarang petani sudah jarang menggunakan hewan seperti sapi, karena sudah ada alat/ mesin traktor yang khusus untuk membajak sawah. Selain itu, petani juga mengajak handai taulan atau kerabat dekat untuk bersama menggarap sawah dan hasilnya dibagi bersama. Banyak petani saat ini yang dibantu oleh tenaga mesin, tidak hanya membajak sawah menggunakan tractor, petani juga menggunakan mesin lain untuk mengetam, kemudian memisahkan batang dan buah padi.

Gambar1.25 Petani mencangkul
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Selain bekerja merawat padi hingga tumbuh dewasa dan menguning, petani juga harus mengusir hama yang mengganggu petani, hama yang mengganggu dan merugikan petani adalah belalang atau *walang*, tikus, dan burung. Hal ini sangat diwaspadai oleh petani, mengingat proses menanam padi hingga menjadi beras sangat panjang dan perlu ke-hati-hatian. Lingkungan atau kondisi lahan juga mempengaruhi proses penanaman padi, misal di daerah perbukitan pengolahan sawahnya tidak dengan dibajak tetapi dilubangi menggunakan ta*ju* dengan jarak 20

cm x 20 cm (*taju* ini digunakan untuk membuat lubang), kemudian diberi 5 benih di dalam satu lubang dan ditimbun dengan sedikit tanah. Setelah padi berusia 2 bulan, maka dilakukan pemupukan lalu dilakukan perawatan seperti mencabuti rumput dan penyemprotan hama hingga padi berusia 3 bulan dan dilakukan pemupukan lagi hingga usia padi sampai 5 bulan dan siap untuk dipanen menggunakan *ani-ani* kemudian diinjak-injak sampai terpisah dengan batangnya. Setelah itu, dijemur hingga benar-benar kering dan padi siap digiling. Berbeda dengan lokasi sawah yang di daerah dataran, yang lahannya bisa dibajak dengan menggunakan traktor hingga penggilingan gabah yang juga menggunakan mesin atau alat.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Guru menyediakan langkah petani dalam melakukan aktivitas sehari hari untuk dijadikan konsep garapan atau karya peserta didik yang bertema kehidupan petani. Guru menganalisis gerakan bermakna petani yang diproyeksikan pada aktivitas sehari-hari, kemudian dielaborasi ke dalam komposisi tari. Gerakan-gerakan bermakna dalam aktivitas petani yang dapat direplikasi oleh peserta didik adalah kegiatan yang dilakukan petani mulai berangkat dari rumah ke sawah, gerak berjalan, dengan membawa cangkul dan perlengkapan lain untuk bertani, kemudian guru dapat menirukan gerak harian petani dalam mencangkul, menanam, menyemai, menghalau burung, memotong padi, hingga menampi. Ada proses menguraikan gerak dari aktifitas bertani terlebih dahulu, sehingga peserta didik mengetahui secara detail makna dan nilai gerak, serta pesan dari gerak bertani yang diciptakan bersama kelompok.

Gambar 1.26 Petani membawa cangkul
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Guru membuat media gambar tentang aktivitas petani.

b. Guru mengobservasi kegiatan bertanam padi petani di sawah untuk memperoleh data mengenai berbagai gerak yang dapat diproyeksikan gerakannya ke gerak tarian.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru membuka kelas dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa sebelum pembelajaran.
2) Guru bersama peserta didik membuat salam semangat (yel-yel) sebagai penanda interaksi yang berfungsi sebagai stimulus anak untuk fokus dan konsentrasi pada pembelajaran.

> *Contoh:*
> *"ikuti gerak apa yg saya katakan tapi jangan ikuti gerak apa yg saya lakukan"!*
> *Mengatakan gerak kepala berputar namun melakukan gerak tangan berputar.*

3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni memahami gerak bermakna pada kegiatan atau aktivitas petani secara individu maupun kelompok.
4) Guru mengulang kembali materi pertemuan ke 7 untuk di kembangkan di pertemuan ke 8, dengan melakukan kegiatan tanya jawab.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta peserta didik berkumpul bersama kelompok.
2) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik secara bergantian untuk menyampaikan hasil diskusi terkait konsep karya tentang kehidupan petani di pertemuan ke 7 di depan kelas.
3) Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok tentang identifikasi gerak pada kegiatan sehari hari saat petani bekerja di sawah.
4) Peserta didik secara bergantian menanggapi hasil diskusi antar kelompok.
5) Guru mengelaborasi hasil diskusi peserta didik terkait identifikasi gerak pada kegiatan petani sehari-hari pergi ke sawah untuk bekerja.
6) Peserta didik membuat plot atau alur gerak aktifitas petani agar lebih mudah dalam mencari gerak. Contoh: Petani pergi kesawah, petani menanam dan mengolah bibit padi, petani memanen padi, petani pulang ke rumah.
7) Peserta didik menguraikan gerak-gerak bermakna sesuai dengan unsur ruang, tenaga, waktu, yang ditemukan pada plot aktifitas petani. Contoh: misalkan unsur ruang, gerak mencangkul yang jika diuraikan peserta didik membutuhkan ruang besar di dalam ruang pribadi untuk mengayunkan cangkul dari atas ke bawah dan dari kanan ke kiri ataupun bergerak d ruang umum dengan bergerak mencangkul

berjalan ke kanan dan kiri, ke depan dan mundur ke belakang ataupun berputar. Begitu pula dengan unsur tenaga dan unsur waktu.

Gambar 1.27 Petani menanam padi
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

8) Peserta didik berdiskusi kembali bersama kelompok untuk menguraikan gerak-gerak pada seluruh aktivitas petani sesuai dengan plot yang telah dibuat.
9) Peserta didik membuat list properti beserta aksesoris yang digunakan oleh petani. Contoh: *Caping*, cangkul, sabit, "orang-orangan sawah", bakul dan tampi.
10) Peserta didik bersama kelompok juga menentukan kostum yang disesuaikan dengan karakter petani, baik pria maupun wanita.

    Contoh: Rencana kostum yang akan digunakan untuk laki-laki : menggunakan kaos polos putih, celana hitam, *Caping*, ikat kepala, ikat pinggang berupa kain sarung yang dilipat dan diikat di pinggang.

Gambar 1.28 Kostum Petani Laki-Laki
sumber: Kemendikbud/Dyan (2020)

Contoh : Rencana kostum yang akan digunakan perempuan: kebaya, kain jarit, ikat kepala yang dijadikan bandana.

Gambar 1.29 Kostum Petani Perempuan
sumber: Kemendikbud/Dyan (2020)

11) Setelah konsep garapan selesai dikerjakan, guru mengarahkan peserta didik agar mempersiapkan rencana gerak untuk dieksplor pada pertemuan berikutnya.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Peserta didik menyimpulkan materi pertemuan pada prosedur pembelajaran 8.
2) Peserta didik dan guru melakukan refleksi bersama tentang nilai yang diambil dari kehidupan petani, sehingga peserta didik dapat menghargai petani dan pekerjaan lain yang tak terlalu tampak di lingkungan peserta didik.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

a. Peserta didik dapat diarahkan untuk membuat kerangka karya terlebih dahulu

b. Peserta didik dapat menginovasi konsep kekaryaan sesuai dengan kemampuan, dan rasa tertarik peserta didik terhadap gerak bertani

c. Sumber informasi untuk memperkaya karya dapat dicari dari berbagai referensi.

L. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 9

1. Materi

Dalam prosedur kegiatan pembelajaran 9, peserta didik akan membuat sebuah karya berdasarkan kegiatan sehari-hari petani dan aktivitas petani menanam hingga memanen padi yang telah menguning. Secara tekstual kegiatan petani merupakan konsep yang jelas dapat ditiru oleh peserta didik untuk *di stilasi* ke dalam bentuk gerak yang lebih estetis. Nilai lain secara kontekstual dapat disampaikan melalui semangat dan kesabaran dari kegiatan para petani dalam menanam padi. Sebelum proses penjelajahan gerak, guru mengarahkan peserta didik membuat alur cerita atau plot agar langkah kerja peserta didik tersusun secara sistematis yang artinya peserta didik dapat menyelesaikan satu persatu plot sesuai target. Kegiatan atau aktivitas petani yang akan dibagi menjadi beberapa alur cerita dapat dicontohkan sebagai berikut.

Plot pertama: Pak Pardi adalah seorang petani yang tinggal Desa Ngunut Kecamatan Playen Kabupaten Gunung Kidul, setiap pagi Pak Pardi bersama teman-teman sesama petani berangkat bersama-sama ke sawah. Menurut Pak Pardi, beliau bersama rekan petani lainnya akan bekerja di sawah dimulai dari pukul 07.00-11.00 di pagi hari dan pukul 14.30-17.00 di sore hari.

Plot kedua: Selama di sawah Pak Pardi melakukan rutinitas seperti biasanya, karena saat ini sedang musim hujan, kalau pagi biasanya Pak Pardi akan menanam benih padi atau kacang yang akan ditanam, kemudian saat sore harinya beliau mencari makan untuk ternak sekaligus membersihkan sawah dari tanaman hama pengganggu. Pak Pardi bekerja dibantu oleh kerbau dan sapi untuk membajak sawah, selain itu Pak Pardi juga mencangkul bagian pinggir sawah untuk membersihkan *gulma* yang juga menjadi hama bagi padi.

Plot ketiga: proses penanaman padi: sebelum ditanami padi, tanah dibajak dulu untuk membuat lahan, kemudian menyiapkan benih padi yang selanjutnya ditanam di sawah, diberi pupuk dan diairi. Untuk waktu yang diperlukan dari bibit padi hingga menjadi beras itu membutuhkan waktu kurang lebih 3 bulan, setelah panen, beras dapat dijual dengan harga beras yang bermacam macam tergantung benih yang dipakai petani sewaktu menanam hingga kualitas hasil beras yang dihasilkan.

Plot keempat: Biasanya dari padi hingga menjadi beras,para petani saling membantu. Saling bergantian bergotong-royong/*sambatan* untuk membantu menanam, hingga memanen. Namun untuk menyemprot hama biasanya dilakukan sendiri oleh petani yang pemilik lahan. Petani juga dibantu oleh ular sawah untuk memakan tikus yang akan mengganggu tanaman padi.

Plot kelima: nilai yang ingin disampaikan, suka duka menjadi seorang petani. Jika dilihat dari sisi suka, menjadi seorang petani tidak perlu memikirkan untuk membeli beras, karena para petani sudah memiliki beras hasil panen sawahnya sendiri. Para

petani tidak akan merasa takut untuk kelaparan, karena hasil panenannya dalam sekali panen sangat cukup untuk memenuhi kebutuhan pangan untuk satu tahun hingga musim panen padi lagi tiba. Namun yang menjadi sisi duka petani, jika tidak ada hujan atau banyak hama yang mengganggu tanaman, sehingga menghambat pertumbuhan tanaman padi.

Pesan dari para petani untuk anak-anak Indonesia, jangan malu menjadi seorang petani. Petani memiliki peran dan jasa yang besar untuk memenuhi kebutuhan pangan masyarakat Indonesia. Petani juga membantu perekonomian negara dengan mengekspor beras berkwalitas tinggi keluar negeri. Oleh karena itu, menghormati dan menghargai pekerjaan petani melalui karya tari petani adalah sebagai salah satu usaha untuk menghargai jasa para petani di Indonesia.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Prosedur kegiatan pembelajaran 9 adalah elemen mencipta. guru mengarahkan peserta didik pada prosedur kegiatan pembelajaran ini mengikuti atau meniru gerak aktivitas petani sekaligus mengkreasikan. Strategi atau metode yang digunakan adalah *mix* metode yakni menggabungkan dua metode, meniru dan mengkreasikan. Meniru atau imitasi adalah metode pembelajaran tari yang menangkap objek gerak yang direkam secara visual kemudian diproyeksikan kembali sesuai dengan materi yang diterima. Sedangkan metode kreatif adalah metode pengembangan, mencipta bentuk baru dan menginovasi dari materi dan konsep tema yang telah ditentukan. Oleh karena itu, peserta didik tidak hanya meniru, namun bisa mengkreasikan gerak sesuai kreativitas masing-masing kelompok. Metode kreatif menuntut peserta didik untuk mengeksplorasi gerak sesuai dengan tema dan konsep karya. Metode kreatif memberikan keberanian kepada peserta didik untuk mengekspresikan diri secara spontan melalui geraknya. Guru hanya perlu memberikan berbagai stimuli untuk merangsang imajinasi peserta didik terhadap konsep dan tema karya. Peserta didik tidak hanya bisa menirukan gerak yang diberikan, namun peserta didik dapat pula secara mandiri mengkreasikan sesuai dengan hasil buah fikir peserta didik bersama kelompoknya.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Guru mempelajari cara mengimitasi gerakan yang dilihat dari contoh melalui media video, buku atau media visual lainnya.

b. Guru menyiapkan buku komposisi tari, misalnya “Mencipta Lewat Tari” karangan Y. Sumandiyo Hadi.

c. Guru mempelajari metode imitatif dan metode kreatif dari beberapa sumber.

d. Guru mengidentifikasi kegiatan sehari-hari petani yang dapat diproyeksikan gerakannya ke gerak tarian.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru membuka kelas dan meminta peserta didik untuk berdoa untuk mengawali pembelajaran.
2) Guru meminta peserta didik mengenakan baju kaos dan celana training yang biasa digunakan ketika latihan agar dalam proses kekaryaan peserta didik tidak merasa terganggu.
3) Guru mengajak peserta didik melakukan olah tubuh ringan terlebih dahulu melalui proses *brain dance* atau model pemanasan lainnya sebagai bentuk antisipasi keselamatan untuk menghindari terjadinya cidera ringan saat melakukan proses kekaryaan.
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran di pertemuan ke-9 yakni menirukan gerak aktivitas keseharian petani.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta peserta didik berkumpul bersama kelompok lalu mengulas kembali konsep karya hasil diskusi dari pembelajaran ke 8 untuk dapat diimplementasikan di pertemuan ke-9.
2) Guru memberikan stimulus berupa audio visual melalui buku, musik, video, *youtube*, atau media sosial lainnya, atau bisa pula dengan memberikan rangsangan berupa *ideational* stimuli maupun kinestetik stimuli.
3) Peserta didik untuk mengeksplorasi dan mempraktikan gerakan aktivitas petani baik secara individu maupun kelompok sesuai dengan imajinasi peserta didik tentang gerak dalam aktivitas keseharian petani saat bercocok tanam sesuai.
4) Peserta didik mempraktikkan rangkaian gerak yang telah dihasilkan bersama kelompok, kemudian dievaluasi konsep dan geraknya oleh guru. Guru memberikan masukan kepada peserta didik dengan melakukan refleksi terhadap gerak yang telah dipilih sesuai dengan konsep karya tari yang dibuat oleh peserta didik.
5) Peserta didik menyusun gerak (konstruksi) sesuai dengan alur cerita yang telah dibuat.
6) Peserta didik mempresentasikan hasil merangkai gerak didepan kelas, guru memberi apresiasi dan mengevaluasi.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dan mengaitkan kegiatan ini dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual).
2) Guru melakukan penguatan karakter dengan melakukan evaluasi dan refleksi.
3) Guru membantu peserta didik untuk mengevaluasi gerak, komposisi gerak, alur cerita dan pola lantai. Peserta didik menyampaikan kesulitan yang terjadi. Setelah penampilan peserta didik beserta guru juga penonton mengadakan *sarasehan*/ diskusi mengenai karya tari yang ditampilkan. Masing-masing peserta didik diberikan kebebasan menyampaikan pendapat.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

a. Sumber informasi untuk memperkaya karya dapat dicari dari berbagai referensi (dapat dilihat di sumber bacaan guru).

b. Peserta didik dapat menentukan konsep alur berbeda dari contoh yang diberikan. Contoh : peserta didik dapat mengangkat kisah petani hanya memanen padi saja, atau kisah petani Ketika menghalau burung, bisa pula membuat karya tani penati menjadi orang-orang an sawah untuk menghalau burung dan hama lainnya.

c. Peserta didik dapat berinovasi konsep kekaryaan sesuai dengan kemampuan, dan rasa tertarik peserta didik terhadap gerak bertani.

M. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 10

1. Materi

Dalam prosedur kegiatan pembelajaran ke 10 sama dengan prosedur sebelumnya, yang mana peserta didik akan membuat sebuah karya berdasarkan kegiatan sehari-hari petani dan aktivitas petani menanam hingga memanen padi yang telah menguning. Secara tekstual kegiatan petani merupakan konsep yang jelas dapat ditiru oleh peserta didik untuk *distilasi* ke dalam bentuk gerak yang lebih estetis. Nilai lain secara kontekstual dapat disampaikan melalui semangat dan kesabaran dari kegiatan para petani dalam menanam padi. Sebelum proses penjelajahan gerak, guru mengarahkan peserta didik membuat alur cerita atau plot agar langkah kerja peserta didik tersusun secara sistematis yang artinya peserta didik dapat menyelesaikan satu persatu plot sesuai target. Kegiatan atau aktivitas petani yang akan dibagi menjadi beberapa alur cerita dapat dicontohkan sebagai berikut.

Petani didalam gerak aktivitasnya memiliki pola yang berulang setiap hari hingga masa panen tiba, setelah itu pola kehidupan yang sama akan berulang kembali.

Tidak hanya itu ketika disawah untuk proses membajak atau mencangkul, proses menenam bibit padi hingga memanen memiliki pola gerakan yang teratur. Pola gerakan ini terlihat teratur karena merupakan aktivitas keseharian yang mengalami pengulangan yang sama sehingga terbentuk pola tersebut. Pola-pola ini dapat dijadikan sumber ide untuk untuk mencipta pola lantai.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Prosedur kegiatan pembelajaran 10 peserta didik akan mempelajari bagaimana mencipta karya tari melalui komposisi tari. Peserta didik bersama kelompok kerja diberikan waktu untuk mengembangkan gerakan ke dalam elemen elemen tari. Proses pengembangan kompetensi gerak diiringi dengan kecerdasan dalam menguraikan materi kedalam bentuk tulisan, peserta didik diminta untuk memberi gambaran dari yang telah ditulisnya. Peserta didik dapat mengambil contoh dari lingkungan disekitarnya. Gerakan yang diadopsi dari aktifitas keseharian akan lebih mudah di cerna oleh peserta didik, oleh karena itu aktifitas petani sehari-hari dapat dirincikan berdasarkan pengalaman peserta didik dalam mengobservasi materi tersebut. Peserta didik bersama dengan guru mentransfer kegiatan keseharian petani kedalam bentuk rangkaian gerak yang berdasarkan elemen komposisi tari. Penguatan konsep karya petani ini didukung oleh desain dramatik yang dapat mempertebal jalan cerita, konfilk hingga konklusi/penyelesaian sehingga nilai yang ingin dicapai melalui karya tari ini dapat tersampaikan kepada penonton. Guru membantu peserta didik dalam merancang komposisi tari agar mendapatkan pengalaman yang tepat dalam mencipta karya tari.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan :

a. Guru mempelajari cara mengimitasi gerakan yang dilihat dari contoh melalui media video, buku atau media visual lainnya.

b. Guru membaca beberapa buku komposisi tari, misalnya “Mencipta Lewat Tari karangan Y. Sumandiyo Hadi.

c. Guru mempelajari metode imitatif dan metode kreatif dari beberapa sumber.

d. Guru mengidentifikasi kegiatan sehari-hari petani yang dapat diproyeksikan gerakannya ke gerak tarian.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru membuka kelas dan meminta peserta didik untuk berdoa untuk mengawali pembelajaran.
2) Guru meminta peserta didik mengenakan baju kaos dan celana training yang biasa digunakan ketika latihan agar dalam proses kekaryaan peserta didik tidak merasa terganggu.
3) Guru mengajak peserta didik melakukan olah tubuh ringan terlebih dahulu melalui proses *brain dance* atau model pemanasan lainnya sebagai bentuk upaya antisipasi keselamatan kerja yang disediakan guru untuk meminimalisir cidera ringan saat proses kekaryaan.
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran di pertemuan ke 9 yakni menirukan gerak aktivitas keseharian petani.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta peserta didik berkumpul bersama kelompok.
2) Guru mengulas kembali konsep karya hasil diskusi dari pembelajaran ke 9 agar relevan dengan prosedur kegiatan pembelajaran ke 10.
3) Guru menjelaskan elemen komposisi tari secara detail kepada peserta didik, sebagai materi lanjutan dari prosedur kegiatan ke 9. Guru dapat memberikan materi sesuai dengan table arahan d ibawah ini:

Tabel 1.5 Contoh Rangkaian Gerak Berdasarkan Elemen Komposisi Tari

Elemen Komposisi Tari	Contoh Rangkaian Gerak
Desain Gerak	a) Peserta didik menggunakan desain lengkung: b) Penari memposisikan tubuh seperti sedang mencangkul dengan posisi tubuh melengkung kedalam. c) Penari memposisikan tubuh jongkok dengan posisi tangan seperti sedang menanam bibit padi d) Peserta didik menggunakan desain tinggi: e) Gerakan merentangkan kedua tangan sambil berjalan jinjit menjaga keseimbangan f) Peserta didik menggunakan desain vertikal: g) Penari menirukan gerak petani menampi (memisahkan antara bulir padi dengan kulitnya dengan menggunakan alat tampah) padi dengan posisi berdiri lurus tangan memegang property tampah mengarah hadap kedepan
Desain Lantai	Karya tari petani dapat diilustrasikan kegiatan Bertani beramai-ramai bersuka cita, menanam padi hingga memanen padi, kegiatan atau aktivitas ini dapat menggunakan pola: a) Lingkaran b) Lengkung c) Lurus atau diagonal d) Huruf V
Desain Dramatik	Peserta didik memberikan alur cerita dalam karya tari sesuai dengan imajinasi yang dituangkan dalam gerak. Ada tahap awal, konflik, akhir, konklusi/ penyelesaian. Nilai-nilai yang diteladani dapat diberikan penekanan dalam gerak hingga pesan dapat tersampaikan.

Elemen Komposisi Tari	Contoh Rangkaian Gerak
Desain Kelompok	Peserta didik mengaplikasikan desai kelompok yang terdiri dari: a) *Unison* (kompak) b) *Balance* (seimbang) c) *Broken* (terpecah/memisah) d) *Alternate* (selang-seling)) e) *Cannon* (berurutan) f) *Proportion* (proporsi) Contoh: Gerakan para petani yang berjalan bersama membawa cangkul menuju sawah. Kemudian membuat pola gerak *broken* para petani mulai mencangkul sawah dan gerak tumbuhan padi yang berdekatan satu sama lain dengan jarak yang telah diatur oleh petani sehingga tampak seimbang.
Desain Musik	Peserta didik dapat menggunakan musik eksternal maupun internal. Eksternal berasal dari luar tubuh penari seperti suara gemericik air, suara burung, suara gesekan daun padi terkena angin. Musik internal adalah musik yang berasal dari tubuh penari, seperti suara siul, tepukan tubuh, atau teriakan dari para penari.
Dinamika	Peserta didik memberikan sentuhan emosi, ekspresi pada gerak-gerak tari. Misalnya ekspresi gerak yang bersumber pada hubungan antara petani padi dan padi, hubungan antara petani dan burung Pipit.
Kostum, tata rias, tata panggung	Peserta didik merancang kostum dan tata rias yang akan digunakan dalam karya tari petani. Model kostum disesuaikan dengan pakaian tradisional daerah. Panggung dapat dirancang bersama dengan teman dan guru turut mengawasi serta mendampingi

4) Peserta didik melakukan proses eksplorasi bersama kelompok kerja untuk sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru.
5) Peserta didik diberikan ruang kebebasan untuk mengkreasikan karya yang akan diciptakan.
6) Elemen komposisi tari yang telah dijelaskan diatas menuntun peserta untuk dapat menciptakan tari secara utuh.
7) Peserta didik mempresentasikan hasil karya tari kelompoknya.
8) Setelah itu guru memberikan hasil evaluasi dan refleksi kepada peserta didik terkait pembelajaran ke 10.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dan mengaitkan kegiatan ini dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual).
2) Guru melakukan penguatan karakter dengan melakukan evaluasi dan refleksi.
3) Guru membantu peserta didik untuk mengevaluasi gerak, komposisi gerak, alur cerita dan pola lantai. Peserta didik menyampaikan kesulitan yang terjadi.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

a. Sumber informasi untuk memperkaya karya dapat dicari dari berbagai referensi (dapat dilihat di sumber bacaan guru dan atau sumber buku dan artikel terbaru).
b. Peserta didik dapat melakukan kegiatan di luar kelas (tidak hanya didalam kelas).

N. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 11

1. Materi

Dalam kehidupan ini terdapat hubungan timbal balik antara manusia, tumbuhan, dan tempat tumbuhnya. Semua makhluk hidup saling membutuhkan, dan berinteraksi sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya masing-masing (Ardansjah, 2017). Ketika melihat sekeliling, kita tentu menyadari bahwa ada banyak macam-macam ekosistem yang ada di sekitar kita. Ekosistem alami dan buatan adalah jenis-jenis ekosistem yang ada di kehidupan kita. Ekosistem alami adalah ekosistem yang terjadi atau dibuat oleh alam contohnya adalah sungai, laut, lembah, gunung, padang dan masih banyak lagi. Ekosistem buatan adalah ekosistem yang dibuat oleh manusia, tujuannya untuk melengkapi atau menjaga keseimbangan ekosistem alami. Contohnya adalah sawah, kebun, ladang, dan kolam.

Sawah merupakan salah satu eksosistem buatan yang memilki dua komponen, yaitu komponen biotik (makhluk hidup) dan abiotik (makhluk tak hidup) yang berinteraksi. Interaksi yang terjadi dapat kita lihat dari kegiatan petani, padi dan burung (komponen biotik) yang tidak lepas dari benda-benda sekelilingnya seperti cangkul/ *pacul*, *ani-ani*, alat bajak sawah, *Caping*, “orang-orangan sawah” dan juga pakaian yang melekat pada tubuh petani untuk memudahkan mereka bekerja di sawah. Air, sinar matahari, dan angin juga merupakan komponen abiotik yang membantu tumbuh suburnya padi dan tanaman yang ada di sekelilingnya.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Komponen biotik dan abiotik yang ada dalam ekosistem sawah ini dapat digunakan sebagai rangsang gagasan untuk mengaplikasikan unsur-unsur pendukung dalam karya tari yang diciptakan oleh peserta didik. peserta didik dapat bekerja sama untuk membangun unsur-unsur pendukung dalam proses bekerja artistik ini. Unsur-unsur pendukung dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Properti. Peserta didik dapat membuat benda-benda yang dipakai oleh petani ketika bekerja di sawah, seperti, cangkul, *ani-ani*, *rinjing*/tempat padi, dan alat-alat lain yang sering digunakan petani. Bahan yang digunakan untuk membuat properti dapat memakai bahan yang mudah ditemukan di sekitar peserta didik. kardus, kayu, gabus dan *stereofoam*.

b. Tata busana/kostum. Sumber garap atau ide kostum dapat menggunakan pakaian yang digunakan petani ketika bekerja di sawah dan dikombinasi dengan busana daerah masing-masing. Peserta didik perempuan dapat memakai kebaya dengan *jarik*/kain sebatas lutut dan menggunakan *Caping* atau kain di kepala. Peserta didik laki-laki dapat memakai celana kain sebatas lutut, dengan atasan terbuka atau menggunakan pakaian berbahan kaos dengan menyelempangkan sarung atau kain. *Caping* atau *udeng* (ikat kepala) dapat digunakan untuk hiasan kepala. Tujuan penggunaan kostum ini adalah untuk memberi kesan yang kuat tentang profesi mereka, selain itu busana yang digunakan harus disesuaikan dengan *setting* tempat, properti dan juga kemudahan mereka melakukan gerakan-gerakan petani yang sedang bekerja di sawah.

c. Tata rias. Peserta didik di kelas 4 dapat menggunakan rias karakter, ataupun rias fantasi sesuai dengan tokoh dalam cerita, *setting* tempat, properti dan *setting* waktu.

d. Musik. Peserta didik dapat menggunakan musik internal dan eksternal untuk musik pengiring tari. Musik internal adalah musik yang berasal dari diri penari, seperti, tepuk tubuh, tepuk tangan, hentak kaki, teriakan, dan bunyi lain yang berasal dari dalam penari. Musik eksternal berasal dari luar penari, contohnya, suara alat yang dipukul, suara alam (gemericik air, angin, jangkrik), musik iringan yang diciptakan menggunakan alat musik pentatonis (gamelan) dan alat musik diatonis (alat musik modern).

e. Tata panggung. Peserta didik dapat membuat dekorasi panggung seperti tempat aslinya. Peserta didik dapat menambahkan gubuk, lampu minyak, tanaman padi, sehingga keadaan panggung dibuat semirip mungkin dengan tempat asli. Peserta didik juga dapat menggunakan panggung dengan kondisi alam yang sesungguhnya, sawah, sungai dan ladang.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Menyiapkan alat untuk berlatih tata rias, seperti: *face painting*, kosmetik, dan alat-alat untuk mengaplikasikan make up.

b. Menyiapkan bahan untuk membuat kostum. Peserta didik dapat membawa kardus, kertas koran, jarik/ kain atau bahan alam yang ada di sekitar mereka.

c. Menyiapkan media untuk apresiasi video dan gambar untuk apresiasi tata rias, tata busana, dan tata panggung.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum pembelajaran.
2) Guru melalkukan kegiatan apersepsi dengan meminta peserta didik untuk memberikan contoh busana dan tata rias tari yang bertema profesi (petani, peternak, pemetik teh, dan profesi yang lain) dengan berbagai media.
3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni peserta didik mampu mengembangkan ide melalui unsur pendukung tari yaitu musik, properti, kostum, tata panggung, tata rias, tata busana.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru bersama peserta didik melihat video tari/ gambar/ foto tari untuk menganalisis unsur pendukung yang ada dalam karya tari, seperti kostum,properti, tata rias, musik, tata panggung.
2) Peserta didik secara individu maupun kelompok saling memberikan ide/ gagasan yang didapat dari stimulus visual (video/gambar/foto)
3) Peserta didik dapat menggunakan bahan-bahan bekas pakai seperti: kardus, kantong plastik, tali, kertas koran, untuk membuat kostum dan properti serta setting panggung menyerupai pesawahan.
4) Peserta didik membuat musik dapat menggunakan musik internal dan musik eksternal, atau dapat mencari musik yang telah ada namun dikreasikan, dikompilasikan sesuai kebutuhan karya.

5) Peserta didik membuat tata panggung sederhana. Dapat menggunakan lokasi di sekitar mereka, seperti sawah, dan lapangan bermain. Lalu peserta didik belajar untuk merancang posisi benda yang dapat menguatkan suasana panggung seperti, diberikan orang-orangan sawah di panggung 'sawah', diberikan bendera/ umbul-umbul.
6) Peserta didik dapat bekerja secara individu maupun kelompok untuk membuat unsur-unsur pendukung tari.

Tabel 1.6 Unsur Pendukung Tari

Unsur Pendukung	Gambar
Tata busana/kostum	a) Peserta didik dapat menggunakan kostum daerah untuk sumber ide garapan b) Membuat bentuk padi atau bunga-bunga dari kardus dan kertas koran, atau bahan-bahan lain yang mudah ditemukan peserta didik. c) Membuat mahkota, sayap dan bentuk lain yang ada dalam karya tari dari barang-barang yang tersedia.
Tata Rias	a) Peserta didik dapat menggunakan rias cantik, rias karakter, rias fantasi dan dibantu oleh guru. b) Peserta didik dapat menggunakan bahan alami untuk merias diri. Seperti, warna yang didapat dari daun atau bunga, dari tanah liat dan bahan lainnya.
Properti	a) *Caping* . Peserta didik dapat menggunakan *Caping* petani atau membuat dari bahan bekas. b) Peserta didik dapat membuat cangkul dan peralatan petani lainnya dari bahan kardus, kayu atau benda yang dapat ditemukan di sekitar lingkungan peserta didik.
Musik	a) Peserta didik dapat membuat musik iringan dengan menggunakan *kenthongan*, ember, suara kaleng, suara angin, suara gabah yang ada dalam *tampah*, b) Peserta didik dapat memanfaatkan lesung beserta kayu penumbuk padi untuk mengeluarkan suara musik. c) Peserta didik dapat menggunakan suara tepukan dari diri mereka. Tepuk tangan, suara injak bumi, teriakan, suara petik tangan, dan lainnya.

Unsur Pendukung	Gambar
Tata panggung	a) Peserta didik membuat orang-orangan sawah untuk menguatkan suasana sawah. b) Peserta didik membuat *Caping* atau peralatan sawah lain, kemudian diletakkan di panggung.
Tata cahaya	a) Peserta didik dapat menggunakan cahaya matahari sebagai sumber cahaya/ *lighting*. b) Peserta didik dapat membuat *ublik*, atau menggunakan tata lampu spot light dan sejenisnya.

8) Peserta didik menampilkan karya tari beserta elemen pendukung pertunjukan dan diapresiasi oleh peserta didik sekelas.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru membantu peserta didik untuk mengevaluasi kerja artistik pada pertemuan ini. Peserta didik menyampaikan kesulitan yang terjadi. Setelah penampilan peserta didik beserta guru diskusi mengenai karya tari yang ditampilkan.
2) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dan mengaitkan kegiatan ini dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual).

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

a. Pembelajaran alternatif yang dapat dilakukan peserta didik dengan memilih profesi lainnya misalnya pedagang di pasar, nelayan, atau tukang parkir dan lain sebagainya.

b. Untuk kegiatan bekerja artistik ini, peserta didik dapat melakukan di luar kelas atau menggunakan aula atau ruang pertemuan besar.

O. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 12

1. Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 12 guru menjelaskan kegiatan bertani bahwa siklusnya tanah di *luku* (dibajak menggunakan kerbau) kemudian di *garu* (tanah dibolak-balik menggunakan alat seperti garpu yang terbuat dari kayu dan berukuran besar) lalu proses perendaman air yang sering disebut angler agar tanah bisa menjadi tanah liat/ endhut, setelahnya di *kerek* yaitu kegiatan menggaris tanah sampai terbagi menjadi beberapa kotak segi empat kecil yang kemudian di tanduri/ ditanami padi. Maka kegiatan petani ketika menanam padi dilakukan dengan gerakan mundur supaya tepat pada garis yang sudah dipersiapkan. Pada rangkaian kegiatan di atas peserta didik diajak untuk memahami bahwa segala sesuatu akan lebih baik apabila dipersiapkan terlebih dahulu. Kegiatan tersebut merupakan upaya petani untuk tetap menjaga tanah agar dapat diolah dan menghasilkan hasil alam yang bermanfaat bagi makhluk hidup. Teori-teori tentang kehidupan yang dipelajari saat ini merupakan hasil dari pengalaman nenek moyang kita. Nilai-nilai kehidupan yang didapat oleh mereka dari pembelajaran dengan alam, diwariskan pada kita melalui sikap dan perilaku sehari-hari. Nilai-nilai inilah yang membangun karakter generasi muda.

Pentingnya kita memahami strategi menjaga dan melestarikan alam adalah bekal untuk melakukan siklus kehidupan sesuai dengan ekosistem yang ada. Alternatif pembelajaran tentang kebermaknaan nilai dengan alam adalah dengan memahami profesi-profesi yang langsung bekerja mengolah alam. Salah satunya adalah petani. Petani bekerja dalam ekosistem buatan yaitu sawah, yang didalamnya komponen biotik dan abiotik yang saling mempengaruhi. Petani bekerja berdampingan dengan alam. Alam harus dijaga, saling menghargai dan melestarikan melalui kerja sama antara semua makhluk hidup di dalamnya.

Nilai saling menghargai, menghormati dan melestarikan alam tercermin dalam karya tari ini. Selain itu nilai kerja keras, disiplin, kerja sama serta kerukunan juga menjadi salah satu pesan yang digambarkan dengan karya tari petani.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Peserta didik diajak untuk mengaitkan nilai yang ada dalam karya dengan kegiatan sehari-hari yang mereka lakukan. Melalui karya tari yang disadur dari kehidupan sehari-hari petani, peserta didik belajar menghargai orang lain melalui pekerjaan yang dilakukan oleh orang tersebut, orang yang berada di lingkungan hidup peserta didik, dengan ragam pekerjaan apa yang dilihat peserta didik, sehingga peserta didik menyadari bahwa:

a. Setiap pekerjaan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda.

b. Setiap pekerjaan memiliki peran dan manfaat yang berbeda di dalam kehidupan.
c. Setiap pekerjaan jika dilakukan dengan ikhlas akan membawa manfaat tidak hanya untuk diri sendiri namun utuk orang di sekitarnya.
d. Semua pekerjaan itu baik dan menebarkan banyak kebermanfaatan untuk sesama, tidak ada pekerjaan yang tidak baik.
e. Hal ini merupakan implementasi dari belajar berpikir kontekstual, sehingga peserta didik dapat menganalisis makna dalam kegiatan yang mereka lakukan

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Guru menyiapkan gambar yang berasal dari gerak sehari-hari yang berkaitan dengan gerak karya tari peserta didik dan mencari referensi tentang makna gerak.
b. Menentukan Profil Pelajar Pancasila yang fokus mengenai kerja sama, rukun, disiplin, kerja keras, menghormati dan menghargai orang lain, menghargai dan menjaga lingkungan.
c. Memperagakan beberapa contoh sikap kerja sama, rukun, disiplin, kerja keras, menghormati dan menghargai orang lain, menghargai dan menjaga lingkungan.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum pembelajaran.
2) Guru bersama peserta didik mengaitkan gerak yang ada dalam karya tari dengan kegiatan sehari-hari.
3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni hari ini kita akan belajar makna gerak dan nilai-nilai. Guru memberikan contoh gerak tari yang berkaitan dengan peristiwa sehari-sehari (kontekstual) dan makna nilai yang terkandung.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta peserta didik untuk menceritakan nilai yang terkandung dalam karya tari yang dibuat
2) Peserta didik menganalisis makna gerak dalam tari yang berkaitan dengan gerak sehari-hari
3) Peserta didik menjelaskan nilai kerukunan, nilai disiplin, nilai kerja keras, nilai kerja sama dan gotong royong, nilai menghormati dan menghargai orang lain dan lingkungan

4) Peserta didik menemukan gerak sehari-hari yang bermakna, lalu guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa pada dasarnya dalam tari terdapat pula gerak yang mempunyai makna atau pesan tertentu. (Guru dapat memahami dan mendalami materi mengenai berbagai kategori gerak yang terdapat pada tarian. Gerak murni, gerak maknawi, dan gerak lokomotor).

Tabel 1.7 Gerak Maknawi dalam Tari dan Keseharian

Gerak Maknawi dalam Tari	Gerak Maknawi dalam Keseharian
Gerak petani dengan membawa alat (cangkul dan sebagainya) berangkat ke sawah dengan ekspresi yang yakin dan penuh semangat. Menggambarkan kerja keras dan kedisiplinan (lihat gambar 27. Petani membawa cangkul).	Kegiatan petani yang berangkat ke sawah sebelum matahari terbit merupakan simbol bahwa kedisiplinan berkaitan dengan waktu. Jika berangkat ketika matahari telah terbit, maka petani akan merasakan lebih panas sehingga akan cepat lelah karena energinya terkuras.
Gerak mundur petani ketika menanam padi dengan bentuk badan yang membungkuk simbol menghormati alam.	Tandur atau menanam padi dilakukan dari depan ke belakang oleh petani dengan tujuan padi tertanam di kotak agar tidak rusak terinjak. Perencanaan yang matang dan menghargai lingkungan tercermin dalam gerakan ini.
Kegiatan suka cita ketika panen tiba, menggambarkan guyub rukun dan kerja sama (lihat gambar 15. Para Petani bersukacita atas keberhasilan panen),	Pekerjaan di sawah tidak dapat dilakukan seorang diri, maka ketika panen tiba para petani akan meminta bantuan petani lainnya untuk memanen padi di sawah masing-masing.
Gerak berjinjit seakan melewati pematang yang sempit kemudia gerak berjalan lebar dengan hentakan.	Petani akan berjalan berhati-hati melewati pematang yang sempit kemudian sampailah pada sawah yang luas. Makna yang terdapat dalam proses perjalanan ini adalah ketika mereka berjuang untuk mencapai keberhasilan.

5) Guru menjelaskan tentang pentingnya menjaga lingkungan dengan melakukan perencanaan karya yang matang. Karya tari ini dapat dihadirkan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik mengenal lingkungan melalui seni tari.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru membantu peserta didik untuk mengaitkan nilai-nilai profil pelajar Pancasila yang terdapat dalam karya dengan aktivitas sehari-hari. Peserta didik menyampaikan kesulitan yang terjadi.
2) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk menerapkan nilai-nilai yang ada dalam karya tari sesuai profil pemuda Pancasila pada kehidupan sehari-hari. Bukan hanya kepada manusia melainkan lingkungan beserta makhluk hidup dan benda di dalamnya.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

a. Apabila peserta didik sudah dapat menunjukkan beberapa nilai yang termuat dalam karya tari lingkungan tentang pekerjaan secara individu, maka pemahaman nilai dapat dilanjutkan secara berkelompok.
b. Apabila peserta didik kesulitan untuk menunjukkan nilai yang terdapat pada karya tari lingkungan tentang pekerjaan, maka guru dapat memfokuskan pada salah satu nilai yang dimengerti oleh peserta didik.
c. Apabila guru ingin menerapkan materi lain sebagai stimulus dalam memahamkan nilai budaya, maka guru dapat melakukan analisis nilai-nilai yang terdapat pada konten dengan terlebih dulu menemukan nilai utama dan pendukungnya.

P. Refleksi Guru

1. Apakah seluruh peserta didik mampu menjelaskan materi padi, burung Pipit dan petani?
2. Apakah peserta didik menemukan kesulitan selama pembelajaran?
3. Apakah seluruh peserta didik dapat menunjukkan hubungan antara padi, burung Pipit dan petani?
4. Apakah peserta didik dapat mengidentifikasi kemudian menguraikan gerak padi, burung Pipit dan petani?
5. Apakah seluruh peserta didik dapat membuat alur cerita pada materi padi, burung Pipit dan petani?
6. Apakah seluruh peserta didik dapat menyusun gerak tari dengan alur cerita padi, burung Pipit dan petani?
7. Apakah seluruh peserta didik dapat mengintepretasikan makna yang terkandung pada materi padi, burung Pipit dan petani?
8. Apakah seluruh peserta didik mampu menjelaskan pesan moral yang ada dalam materi mengenal tari melalui padi, burung Pipit dan petani?
9. Apakah seluruh peserta didik mampu mengaitkan gerak sehari-hari dengan pesan moral dari materi padi, burung Pipit dan petani?
10. Apakah seluruh peserta didik mampu untuk menunjukkan nilai-nilai budaya yang terkandung pada hubungan antara padi, burung Pipit dan petani?

Q. Asesmen/Penilaian

Penilaian dapat dilakukan pada setiap elemen, misalnya Tabel 1 dapat digunakan untuk mengevaluasi kemajuan peserta didik setelah melaksanakan prosedur kegiatan pembelajaran 1 dan 2. Hal ini dilakukan untuk mengukur keberhasilan dari elemen mengalami.

1. Penilaian Kognitif Elemen Mengalami

Table 1.8 Contoh Pedoman Penilaian Pengalaman Peserta Didik Mengamati Petani, Flora dan Fauna

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Mengelompokkan berbagai flora dan fauna yang hidup di air				
Mengelompokkan berbagai flora dan fauna yang hidup di darat				
Mengkorelasikan kehidupan flora dan fauna yang hidup di air				
Menyimpulkan peran petani dalam kehidupan				
Menganalisis tahapan bertani				
Mengkorelasikan peran petani, dan flora serta fauna yang ada di sawah				

Table 1.9 Contoh Rubrik Penilaian Pengalaman Peserta Didik Mengamati Petani, Flora, dan Fauna

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Mengelompokkan berbagai flora dan fauna yang hidup di air	Mampu mengkelompokkan 5 flora dan fauna yang hidup di air	Hanya mampu mengelompokkan 3 flora dan fauna yang hidup di air	Tidak mampu mengelompokkan flora dan fauna yang hidup di air
Mengelompokkan berbagai flora dan fauna yang hidup di darat	Mampu mengkelompokkan 5 flora dan fauna yang hidup di darat	Hanya mampu mengelompokkan 3 flora dan fauna yang hidup di darat	Tidak mampu mengelompokkan flora dan fauna yang hidup di darat
Mengkorelasikan kehidupan flora dan fauna yang hidup di air	Mampu mengkorelasikan 5 kehidupan flora dan fauna yang hidup di air	Hanya mampu mengkorelasikan 3 kehidupan flora dan fauna yang hidup di air	Tidak mampu Mengkorelasikan kehidupan flora dan fauna yang hidup di air
Menyimpulkan peran petani dalam kehidupan	Mampu menyimpulkan 5 peran petani dalam kehidupan	Hanya mampu menjelaskan 3 peran petani di sawah, bukan secara global	Tidak mampu menyimpulkan peran petani dalam kehidupan
Menganalisis tahapan bertani	Mampu menganalisis 5 tahapan bertani	Hanya mampu menganalisis 3 tahapan bertani	Tidak mampu menganalisis tahapan bertani
Mengkorelasikan peran petani, dan flora serta fauna yang ada di sawah	Mampu mengkorelasikan 3 peran antara petani, flora, dan fauna yang ada di sawah	Hanya mampu mengkorelasikan 1 peran petani dengan flora, atau petani dengan fauna	Tidak mampu mengkorelasikan peran antara petani, flora, dan fauna di sawah

Table 1.10 Contoh Hasil Akhir Penilaian Aspek Kognitif

No	Nama Peserta didik	Nilai		
		LKS	Tes	Nilai Akhir
1.				
2.				
Rata-rata				
Daya serap (%)				

Table 1.11 Contoh Pedoman Penilaian LKS

Indikator	Rambu-rambu Jawaban		Skor
PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN 6			
Diskusikan dengan teman di kelompokmu mengenai berbagai gerak keseharian yang bermakna. Rangkailah gerak bermakna tersebut menggunakan tema tertentu.			
PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN 7 & 8			
Diskusikan dengan teman kelompokmu mengenai ragam gerak dan pola lantai. Rangkailah gerak tersebut menjadi sebuah karya tari lalu gambarlah alur pola lantai tari mu !			
Diskusikan Bersama kelompokmu, beri nama gerakmu, kemudian susunlah rangkaian tersebut dengan tema tertentu.			
PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN 9			

Indikator	Rambu-rambu Jawaban		Skor
Diskusikan bersama kelompokmu, aksesoris, rias, dan properti apa yang digunakan di dalam karya tari yang kamu dan kelompokmu rancang?			
Buatlah rancangan design panggung pertunjukan bersama kelompokmu !			
PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN 10			
Diskusikan bersama kelompok mu, nilai apa yang dapat kamu ambil dari flora dan fauna			
Setelah membuat karya tari flora dan fauna, pesan apa yang dapat kamu serap dari karya ini yang kemudian dapat kamu jadikan sebagai pengalaman hidup?			
Skor Maksimal LKS			100

2. Penilaian Psikomotor Elemen Mencipta dan Berfikir Artistik

Table 1.12 Contoh Pedoman Penilaian Tari Bersumber dari Gerak Flora dan Fauna

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Mempraktikkan gerak imitasi dari gerak flora dan fauna dengan pengolahan ruang				

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Mempraktikkan gerak imitasi dari gerak flora dan fauna dengan pengolahan waktu				
Mempraktikkan gerak imitasi dari gerak flora dan fauna dengan pengolahan tenaga				

Table 1.13 Contoh Rubrik Penilaian Tari Bersumber dari Gerak Flora dan Fauna

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Mempraktikkan gerak imitasi dari gerak flora dan fauna dengan pengolahan ruang	Mampu mempraktikkan 5 gerak imitasi dari gerak flora dan fauna dengan pengolahan ruang	Hanya mampu mempraktikkan 3 gerak imitasi dari gerak flora dan fauna dengan pengolahan ruang	Tidak mampu mempraktikkan gerak imitasi dri gerak flora dan fauna dengan pengolahan ruang
Mempraktikkan gerak imitasi dari gerak flora dan fauna dengan pengolahan waktu	Mampu mempraktikkan 5 gerak imitasi dari gerak flora dan fauna dengan pengolahan waktu	Hanya mampu mempraktikkan 3 gerak imitasi dari gerak flora dan fauna dengan pengolahan waktu	Tidak mampu mempraktikkan gerak imitasi dri gerak flora dan fauna dengan pengolahan waktu
Mempraktikkan gerak imitasi dari gerak flora dan fauna dengan pengolahan tenaga	Mampu mempraktikkan 5 imitasi dari gerak flora dan fauna dengan pengolahan tenaga	Hanya mampu mempraktikkan 3 gerak imitasi dari gerak flora dan fauna dengan pengolahan tenaga	Tidak mampu mempraktikkan gerak imitasi dri gerak flora dan fauna dengan pengolahan tenaga

Nilai = (skor perolehan)/(skor maksimum) x 100

Table 1.14 Contoh Pedoman Penilaian Pengembangan Gerak, Arah Hadap, Level dan Lintasan Pola Lantai

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi		
	Sudah Terlihat (ST) 3	Cukup Terlihat (CT) 2	Belum Terlihat (BT) 1
Ketangkasan			
Ketepatan			
Kreativitas			
Kerja sama tim			

Keterangan :

ST: Sudah Terlihat

Apabila peserta didik sudah dapat memperlihatkan 3 perilaku yang dinyatakan dalam indikator keterampilan.

CT: Cukup Terlihat

Apabila peserta didik hanya dapat memperlihatkan 1 perilaku yang dinyatakan dalam indikator keterampilan.

BT: Belum Terlihat

Apabila peserta didik belum dapat memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator keterampilan.

Table 15 Rubrik Penilaian Pengembangan Gerak Bermakna, Arah Hadap, Level dan Lintasan Pola Lantai

No	Kriteria	ST 3	CT 2	BT 1
1.	Ketangkasan	Peserta didik mampu memperlihatkan 3 motif gerak tari dengan sigap.	Peserta didik mampu memperlihatkan 1 motif gerak tari dengan sigap	Peserta didik belum memperlihatkan motif gerak tari dengan sigap

No	Kriteria	ST 3	CT 2	BT 1
2.	Ketepatan	Peserta didik mampu memperagakan 3 gerak tari dengan tepat sesuai motif gerak yang telah dibuat	Peserta didik mampu memperagakan 1 gerak tari dengan tepat sesuai motif gerak yang telah dibuat	Peserta didik belum mampu memperagakan motif gerak tari dengan tepat sesuai motif gerak yang telah dibuat
3.	Strategi	Peserta didik mampu menyusun 3 motif gerak tari sesuai dengan aturan yang telah ditentukan	Peserta didik mampu menyusun 1 motif gerak tari sesuai dengan aturan yang telah ditentukan	Peserta didik belum mampu menyusun motif gerak tari sesuai dengan aturan yang telah ditentukan
4.	Kreativitas	Peserta didik mampu menciptakan 3 motif gerak tari sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan	Peserta didik mampu menciptakan 1 motif gerak tari sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan	Peserta didik belum mampu menciptakan motif gerak tari sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan
5.	Kerja Sama	Peserta didik mampu berdiskusi dalam menyepakati 3 motif gerak tari	Peserta didik mampu berdiskusi dalam menyepakati 1 motif gerak	Peserta didik belum mampu berdiskusi dalam menyepakati motif gerak

Table 1.16 Contoh Pedoman Penilaian Unsur Pendukung Tari, Atribut atau Kostum, Musik, *Setting* Panggung

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Sesuai 3	Cukup 2	Tidak Sesuai 1	
Kesesuaian kostum aksesoris dengan tema				
Kesesuaian Iringan musik dengan gerak				
Kesesuaian setting panggung dengan tema				

Table 1.17 Contoh Rubrik Penilaian Unsur Pendukung Tari, Atribut atau Kostum, Musik, *Setting* Panggung

Kriteria	Sesuai	Cukup	Tidak Sesuai
	3	2	1
Kesesuaian kostum aksesoris dengan tema	Sesuai antara kostum, aksesoris dengan tema	Cukup sesuai antara kostum, aksesoris dengan tema	Tidak sesuai antara kostum, aksesoris dengan tema
Kesesuaian iringan musik dengan gerak dan tema	Iringan musik sesuai dengan gerak dan tema	Iringan musik cukup sesuai dengan gerak dan tema	Iringan musik tidak sesuai dengan gerak dan tema

Kriteria	Sesuai	Cukup	Tidak Sesuai
	3	2	1
Kesesuaian setting panggung dengan tema	*setting* panggung dengan tema sangat sesuai	*setting* panggung dengan tema cukup sesuai	*setting* panggung dengan tema tidak sesuai

3. Penilaian Afektif Elemen Berdampak dan Refleksi

Table 1.18 Contoh Pedoman Penilaian Nilai-nilai Sosial dari Keterkaitan Peran antara Flora dan Fauna

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Mampu mengkualifikasi peran flora pada kehidupan sehari-hari				
Mampu mengkualifikasi peran fauna pada kehidupan sehari-hari				
Mampu memecahkan masalah yang terjadi tentang flora dan fauna yang terdapat di sekitarnya				

Table 1.19 Contoh Rubrik Penilaian Nilai-nilai Sosial dari Keterkaitan Peran antara Flora dan Fauna

Kriteria	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	3	2	1
Mampu mengkualifikasi peran flora pada kehidupan sehari-hari	Peserta didik mampu mengkualifikasi beberapa peran flora pada kehidupan sehari-hari	Peserta didik mampu mengkualifikasi sebagian peran flora pada kehidupan sehari-hari	Peserta didik tidak mampu mengkualifikasi peran flora pada kehidupan sehari-hari
Mampu mengkualifikasi peran fauna pada kehidupan sehari-hari	Peserta didik mampu mengkualifikasi beberapa peran fauna pada kehidupan sehari-hari	Peserta didik mampu mengkualifikasi sebagian peran fauna pada kehidupan sehari-hari	Peserta didik tidak mampu mengkualifikasi peran fauna pada kehidupan sehari-hari
Mampu memecahkan masalah yang terjadi tentang flora dan fauna yang terdapat di sekitarnya	Peserta didik mampu memecahkan tiga masalah yang terjadi tentang flora dan fauna yang terdapat di sekitarnya	Peserta didik mampu memecahkan satu masalah yang terjadi tentang flora dan fauna yang terdapat di sekitarnya	Peserta didik tidak mampu memecahkan masalah yang terjadi tentang flora dan fauna yang terdapat di sekitarnya

Table 1.20 Contoh Rubrik Penilaian Nilai Karakter Bersumber dari Keterkaitan antara Flora, Fauna dan Manusia

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Peserta didik mampu memilah peran flora, fauna, dan manusia sesuai habitatnya				
Peserta didik mampu menghargai peran flora, fauna, dan manusia di kehidupan sehari-hari				
Peserta didik mampu berperan aktif dalam proses karya				

Table 1.21 Contoh Rubrik Penilaian Nilai Karakter Bersumber dari Keterkaitan antara Flora, Fauna dan Manusia

Kriteria	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	3	2	1
Peserta didik mampu memilah peran flora, fauna, dan manusia sesuai habitatnya	Peserta didik mampu menghargai perbedaan pendapat di dalam proses penciptaan tari	Peserta didik kurang mampu menghargai perbedaan pendapat didalam proses penciptaan tari	Peserta didik tidak mampu menghargai perbedaan pendapat didalam proses penciptaan tari
Peserta didik mampu menghargai peran flora, fauna, dan manusia di kehidupan sehari-hari	Peserta didik mampu menghargai peran flora, fauna, dan manusia di kehidupan sehari-hari	Peserta didik kurang mampu menghargai peran flora, fauna, dan manusia di kehidupan sehari-hari	Peserta didik tidak mampu menghargai peran flora, fauna, dan manusia di kehidupan sehari-hari
Peserta didik mampu berperan aktif dalam proses karya	Peserta didik mampu berperan aktif dalam proses karya di dalam kelompok	Peserta didik kurang mampu berperan aktif dalam proses karya di dalam kelompok	Peserta didik tidak mampu berperan aktif dalam proses karya di dalam kelompok
Peserta didik berani menyatakan ide dan gagasan di dalam kelompok	Peserta didik berani menyatakan ide dan gagasan di dalam kelompok	Peserta didik kurang berani menyatakan ide dan gagasan di dalam kelompok	Peserta didik tidak berani menyatakan ide dan gagasan di dalam kelompok

R. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Remedial merupakan kegiatan yang disediakan bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan remedial ini ditujukan untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan kompetensi yang belum tercapai dalam unit pembelajaran yang disampaikan. Guru melakukan identifikasi terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dengan melakukan wawancara (latar belakang dan penyebab kesulitan belajar), pengamatan, beberapa tes dan lain sebagainya. Setelah guru menemukan penyebab kesulitan belajar peserta didik, langkah berikutnya guru memberikan pembelajaran remedial sesuai dengan jenis, tingkat kesulitan dan kemampuan peserta didik, yang dapat dilakukan melalui beberapa cara yakni: 1) bimbingan khusus secara individu, 2) bimbingan berkelompok, 3) mengulang kembali pembelajaran dengan menggunakan materi yang disederhanakan, metode dan media yang berbeda serta penyederhanaan test atau pertanyaan, dan 4) pemanfaatan tutor sebaya. Berikut salah satu contoh bentuk pelaksanaan remedial yang dapat dapat dilakukan guru:

a. Peserta didik diminta untuk menjelaskan kembali salah satu materi (siklus kehidupan burung Pipit, padi dan aktifitas petani) dengan media buku bergambar.

b. Peserta didik diminta untuk menyebutkan dan menggambarkan hewan-hewan yang hidup di lingkungan sawah baik yang berperan sebagai hama ataupun yang berperan menguntungkan petani dengan memberantas hama padi.

c. Peserta didik diminta memperagakan kembali bentuk dan tekhnik gerak padi tertiup angin, dan atau burung Pipit berjalan dan bercengkrama dengan sesama burung, dan atau gerak petani mencangkul tanah untuk menanam padi.

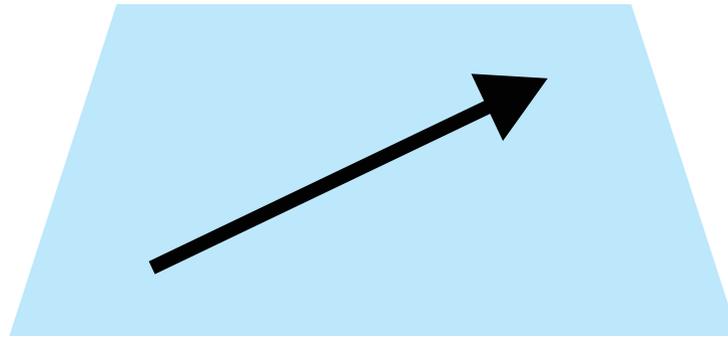
2. Pengayaan

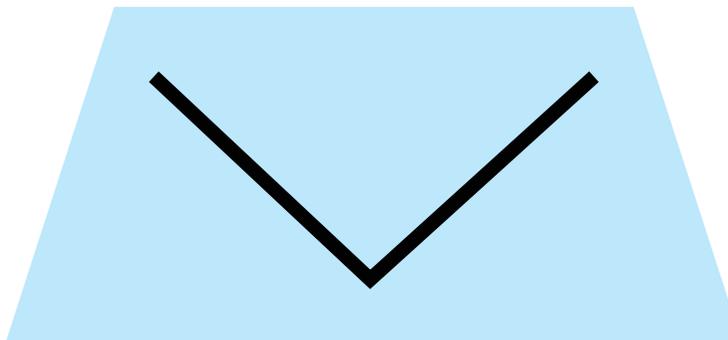
Pengayaan merupakan kegiatan pembelajaran yang disediakan bagi peserta didik yang telah menuntaskan tujuan pembelajaran berdasarkan dengan hasil capaian assesment di unit pembelajaran. Materi pengayaan merupakan materi tambahan yang berupa penguatan materi maupun pengembangan materi di unit pembelajaran yang telah dipelajari. Guru dapat memberikan beberapa materi seperti dibawah ini:

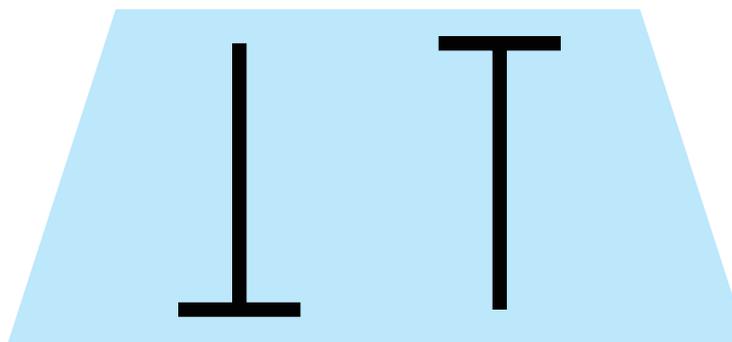
a. Desain lantai

Desain lantai atau floor design adalah garis-garis imajiner yang dilalui oleh formasi penari secara berkelompok. Desain lantai juga diartikan sebagai gambar pola yang dirancang oleh penari untuk menggambarkan pola gerakan yang akan ditampilkan. Garis-garis lantai dibentuk berasal dari garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus dapat menghasilkan beragam bentuk atau pola seperti garis diagonal, segitiga, zig zag, V atau V terbalik, T atau T terbalik sedangkan garis lengkung dapat

menghasillkan bentuk lingkaran, setengah lingkaran, spiral, angka delapan dan lain sebagainya.

1) Garis diagonal

Gambar 1.30 Garis diagonal
Sumber: Kemendikbud/Dyan (2020)

2) Garis V

Gambar 1.31 Garis "V"
Sumber: Kemendikbud/Dyan (2020)

3) Garis T dan L atau sebaliknya

Gambar 1.32 Garis T dan sebaliknya
Sumber: Kemendikbud/Dyan (2020)

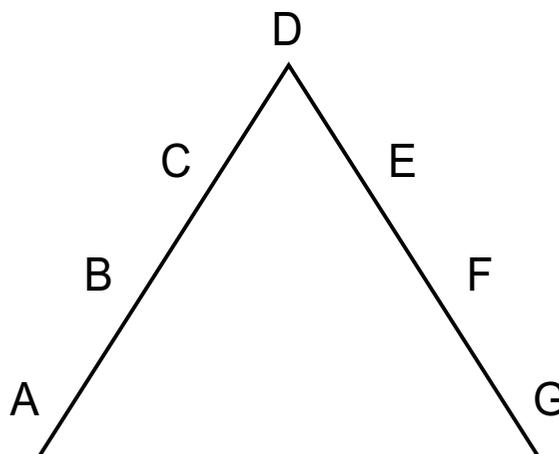
b. Desain atas

Desain atas atau air design adalah desain yang dibuat oleh anggota badan yang berada di atas lantai. Desain ini dilihat dari arah penonton. Menurut La Mery (dalam Andewi, 2019) terdapat berbagai macam desain yaitu: datar adalah desain yang bila dilihat dari arah penonton, posisi penari penari mengarah kesamping, dalam adalah desain atas yang apabila dilihat dari arah penonton posisi tubuh hingga kaki penari diarahkan ke belakang, kedepan atau serong, vertical adalah desain yang arah hadap penari mengarah ke diagonal atau seluruh anggota badan menjulur ke atas atau ke bawah, horizontal dalah desain yang menggunakan sebagian besar dari anggota bdan mengarah kegaris horizontal, kontras, murni, statis, lurus, lengkung, berdusut, spiral, tinggi, medium, renah, terlukis, lanjutan, tertunda, simetris, dan asimetris.

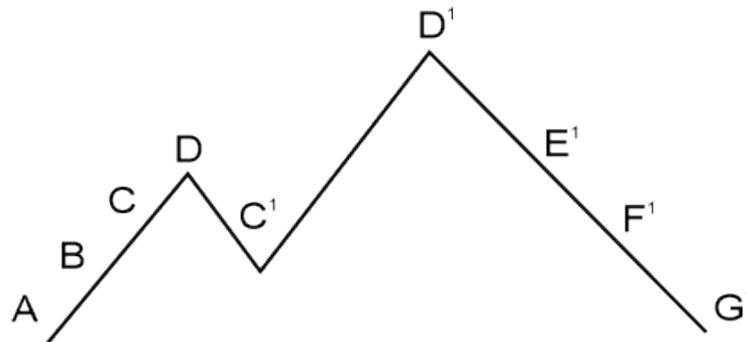
c. Desain Dramatik

Desain dramatic adalah tahap-tahap emosional untuk mencapai klimaks dalam sebuah tari. Tahap-tahap emosional ini perlu ada dalam sebuah tari agar tarian menjadi menarik dan tidak terkesan monoton. Melalui tahapan ini, penonton akan dapat merasakan perbedaan tari bagian awal, kemudian naik mencapai suatu puncak yang paling menarik yang disebut klimaks. Berikutnya penonton merasakan adanya inti menuju akhir dari sebuah tarian.

Desain dramatik dibagi menjadi dua yakni desain dramatik kerucut tunggal dan desain dramatik kerucut ganda.

1) Desain dramatik kerucut tunggal adalah desain dramatik yang apabila diibaratkan seorang mendaki gunung membutuhkan tenaga awal yang cukup besar karena harus menaiki gunung dengan posisi kemiringan dan terjal dan berjalan lambat, perjalanan menuju klimaks sama dengan perjalanan menuju puncak gunung, setelah titik puncak dicapai alur dramatik ini dengan sendirinya menurun untuk mencapai penyelesaian atau anti klimaks.

Gambar 1.33 Desain Dramatik Kerucut Tunggal

Sumber: Kemendikbud/Dyan (2020)

2) Desain dramatik kerucut ganda adalah proses mencapai klimaks melalui beberapa tanjakan dan membutuhkan beberapa kali perhentian. Dibutuhkan strategi agar tenaga tetap terjaga untuk mencapai klimaks.

Gambar 1.34 Desain Dramatik Kerucut Ganda
Sumber: Kemendikbud/Dyan (2020)

d. Dinamika

Dinamika adalah segala perubahan di dalam tari karena danya variasi-variasi di dalam tari tersebut. Dinamika di dalam tari memberikan kesan bahwa tarian itu menarik, tidak membosankan, dan tidak monoton. Dinamika di dalam tari dapat dicapai karena adanya variasi-variasi dalam penggunaan tenaga dalam gerak, tempo, tinggi rendah (level), pergantian posisi penari, serta perubahan suasana. La Mery (dalam Andewi, 2019).

e. *Staging*

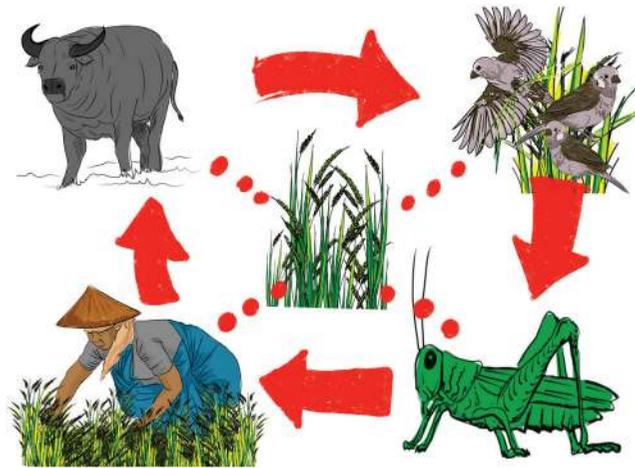
Tata pentas adalah penataan pentas untuk mendukung pergelaran tari. Tata pentas tidak hanya untuk kepentingan pencapaian efek artistic tetapi juga berfungsi untuk membantu penciptaan suasana yang terkait dengan konsep tari. Pentas yang dipahami dalam pengertian tempat menari dikenal dengan istilah panggung yang memiliki 2 jenis, yaitu panggung tertutup dan panggung terbuka.

1) Panggung tertutup disebut dengan *proscenium*. Ciri panggung tertutup adalah para penari atau pemain hanya dapat dilihat dari satu arah pandang. Panggung tertutup berada dalam suatu ruangan yang disebut dengan auditorium.

2) Panggung terbuka adalah panggung yang berada di tempat terbuka dan tidak beratap. Bentuknya bermacam-macam yaitu berbentuk arena, pendopo, di halaman pura, di halaman rumah atau di lapangan. Ciri panggun terbuka adalah pemain atau penari dapat dilihat dari berbagai arah pandang.

S. Lembar Kegiatan Peserta Didik

1. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 1 dan 2

Perhatikan gambar di bawah ini!

Gambar 1.35 Gambar Ekosistem di Sawah
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

a. **Berdasarkan gambar di atas, deskripsikan gambaran ekosistem sesuai gambar yang kamu lihat pada kolom di bawah ini!**

b. **Amatilah lingkungan sawah yang ada di sekitarmu kemudian tuliskan tumbuhan apa saja yang kalian dapatkan pada kolom di bawah ini!**

No	Nama tumbuhan	Jenis tumbuhan	
		Merugikan	Tidak merugikan

Gambar 1.36 Burung Pipit Mencari Makan
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

c. Berdasarkan gambar di atas, menurut pendapatmu adakah nilai positif yang dilakukan oleh burung Pipit selain sebagai hama? Jika ada, tuliskan pada kolom di bawah ini!

d. Padi merupakan salah satu dari keluarga ilalang yang memberikan banyak manfaat kepada manusia, amati tahapan pertumbuhan padi kemudian jelaskan tahap pertumbuhan tanaman padi sesuai dengan hasil pengamatanmu!

Gambar 1.37 Padi Menguning
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

2. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 3 dan 4

a. Setelah mengetahui kegiatan burung Pipit dan pertumbuhan tanaman padi dalam kehidupan sehari-hari, uraikan gerak burung Pipit yang dapat kamu tirukan, di lembar di bawah ini!

Contoh : 1. Mengepakkan Sayap

No	Aktivitas Burung Pipit	Deskripsi Gerak Burung Pipit

1) Praktikkan hasil identifikasi gerakmu di depan kelas.
2) Buatlah gambar burung Pipit sesuai dengan kreatifitasmu

Contoh : 1. Tubuh meringkuk sebagai padi yang masih berbentuk benih

No	Fase Pertumbuhan Padi	Deskripsi Gerak Pertumbuhan Padi

1) Praktikkan hasil identifikasi gerakmu di depan kelas.
2) Setelah tahapan pertumbuhan tanaman padi, uraikan gerak padi yang dapat kamu tirukan, di lembar di bawah ini!

3. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 5

a. Setelah membuat ragam gerak tari, buatlah rancangan properti yang kalian gunakan untuk mendukung karya tari yang telah kalian buat.
b. Buatlah sketsa dan warnai sayap burung Pipit sebagai properti untuk menari sesuai dengan kreatifitasmu!

4. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 6

a. Identifikasilah nilai-nilai yang terkandung dalam gerak tari yang terdapat dalam kegiatan burung Pipit dan tanaman padi. Tuliskanlah pada kolom di bawah ini!

b. Apa makna dari pepatah "semakin berisi semakin merunduk" dan nilai apa yang dapat kamu ambil?

5. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 7 dan 8

a. Buatlah urutan aktivitas petani mulai dari berangkat ke sawah hingga pulang ke rumah!

No	Deskripsi Aktifitas Petani

b. Bagaimanakah proses menanam padi yang benar? Uraikan dalam kolom di bawah ini:

6. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 9 dan 10

a. Diskusikan bersama kelompokmu, lalu sebutkan nama gerak yang diambil dari aktifitas petani yang telah distilasi kemudian jelaskan makna gerakannya!

No	Nama gerak	Makna gerak

7. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 11

a. Sebutkan property yang ada disekeliling petani kemudian deskripsikan manfaatnya!

No	Nama alat	Manfaat bagi petani

b. Bawalah *Caping* dari rumahmu beserta pewarna kemudian lukislah *Caping* sesuai dengan kreatifitas kelompokmu!

8. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 12

Bekerja sebagai petani, tidaklah mudah. Dibutuhkan tenaga yang besar, keuletan, kegigihan, kedisiplinan, kerajinan dan semangat yang tinggi agar padi berhasil dipanen. Menurut Pak Boimin dari Desa Pandansari, Kecamatan Bintang Kabupaten Bumbu Provinsi Kalimantan Selatan, saat tersulit ketika menjadi petani adalah menghadapi kemarau yang panjang dimana padi tidak bisa ditanam karena air dan tanah mengering, jika begitu tidak aka nada beras yang akan dihasilkan. Oleh karena itu beliau berharap dan berpesan kepada pemuda Indonesia untuk menghormati pekerjaan petani, menghargai kerja keras petani dan tidak memandang petani dengan sebelah mata.

Dari cerita di atas jawablah pertanyaan di bawah ini:

a. Bagaimana tanggapanmu sebagai pemuda Indonesia?

b. Nilai karakter apa yang kamu tangkap dari kisah/cerita di atas agar dapat kamu aplikasikan di kehidupan sehari-hari?

T. Lembar Bacaan Peserta didik

1. Padi

“Hai teman-teman yuk kita belajar dari padi!“

Ada yang tau tidak jika nama latin dari padi adalah *Oryza sativa L*, dan padi ini berasal dari keluarga besar rumput-rumputan atau *Gramineae*. Oleh karena itu, padi tergolong sebagai tanaman rumput yang bermanfaat ya teman-teman. Kenapa dikatakan bermanfaat? Karena padi menghasilkan beras yang mengandung karbohidrat dan zat lainnya yang dikonsumsi oleh manusia. Padi merupakan tanaman yang dibudidayakan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia sebagai makanan pokok, sehingga Indonesia dikenal sebagai negara Agraris karena sektor pertaniannya.

Padi setelah diolah akan menjadi beras yang dapat dijual untuk dikonsumsi seluruh masyarakat Indonesia. Beras ketika sudah diolah akan menjadi nasi yang kaya karbohidrat. Nah nasi inilah yang selalu menjadi makanan pokok kita sehari hari yang ditemani oleh kerupuk, tempe dan sayur bayam. Padi ini ada bermacam jenisnya loh, ada padi berjenis hibrida atau disebut juga dengan padi sekali tanam, karena hasilnya akan bagus dan maksimal jika sekali tanam. Lalu ada pula padi jenis padi unggul yang artinya padi ini dapat ditanam berkali-kali dengan perlakuan yang baik. Terakhir ada jenis padi lokal yakni padi yang telah lama beradaptasi dan hidup di daerah tertentu.

Beberapa tahapan dalam menanm bibit padi hingga menjadi padi dengan kualitas bagus:

a. Membajak sawah.

b. Kemudian menyebar benih padi dan menunggunya sampai umur 28 hari.

c. Kemudian petani mencabut padi tersebut yang sudah siap tanam, untuk ditanam di petakan-petakan sawah dan memberinya jarak tanam.

d. Setelah beberapa minggu padi usai ditanam, petani memberikan pupuk.

e. Lalu petani membiarkan umur padi sampai sekitaran 3 - 4 bulan dan menunggu padi siap di panen, hingga berwarna kuning.

f. Untuk selanjutnya petani memanen padi tersebut.

g. Petani dengan bantuan mesin rontok membantu memisahkan batang dengan buahnya.

Gambar 1.38 Padi

sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

h. Lalu padi siap dijemur sekitar 1–2 hari tergantung panas sinar matahari.

i. Setelah kerting padi siap digiling. (sumber : wawancara : Mat Adnan di Desa Candirejo, kecamatan Modayang, Kabupaten Bolaang Mongondong Timur, Sulawesi Utara).

Untuk merawat padi hingga besar banyak tantangannya loh teman-teman, misalkan harus menjaga padi yang sudah menguning dari hama, teliti dalam proses pengairan, karena padi butuh air yang banyak untuk berkembang dan lain sebagainya.

Ada yang pernah dengar bunyi pribahasa yang diambil dari filosofi padi tidak? Begini bunyinya : jadilah seperti padi, kian berisi kian merunduk yang artinya: semakin tinggi ilmu yang kita miliki maka semakin rendah hati kita. Jika sudah dalam posisi yang tinggi hendaknya senantiasa merunduk, atau rendah hati dan tidak sombong.

2. Burung Pipit

Burung Pipit salah satu musuh padi ni teman-teman karena dianggap merugikan petani, yuk kita kenalan dengan burung Pipit..

Gambar 1.39 Kawanan Burung Pipit
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Burung Bondol atau Pipit dengan nama ilmiah *Genus Lonchura* adalah jenis burung dari kelompok burung kecil pemakan biji-bijian dan biasanya tersebar luas di wilayah tropis. Burung Pipit memiliki 21 macam spesies di dunia dan dari beberapa spesies itu ada di Indonesia. Burung Pipit memiliki tubuh bagian atas dan sayap yang berwarna cokelat, tidak berburik, bagian muka, leher dan dada atasnya berwarna hitam, bagian perut berwarna putih, mata cokelat, paruh dan ekor berwarna kehitaman. Di Indonesia burung Pipit banyak dijumpai di daerah persawahan, karena makanannya yang berupa biji-bijian. Burung Pipit sering terlihat datang berkelompok di petak sawah saat musim panen padi tiba, sehingga burung Pipit ini menjadi salah satu hama yang menyerang tanaman padi petani.

Burung Pipit yang kita kenal sebagai burung yang indah karena bulu dan sering hidup berkelompok ini ternyata banyak meresahkan para petani di sawah. Serangan yang dilakukan burung Pipit adalah dengan memakan bulir padi yang sudah memasuki masa panen. Otomatis membuat para petani selalu menghalangi datangnya sekelompok burung Pipit dengan menyiapkan orang-orangan sawah

yang ditempel dengan kayu dan benang yang ditambah botol kaleng untuk mengusir burung Pipit ketika memasuki persawahan. Cara yang dilakukan petani ini cukup unik dengan menggunakan botol kaleng, ketika benang tadi diayunkan akan menimbulkan suara merdu yang akan membuat burung Pipit ketakutan dan tidak memakan bulir padi (Modjo, 2012).

3. Petani

Indonesia ini negara Agraris loh teman-teman sehingga hampir seluruh daerah di Indonesia dikenal sebagai penghasil padi. Ingin tau kehidupan petani di beberapa daerah di Indonesia? Yuk mari kita wawancara salah satu petani

Tanya: Nama petani

Jawab: pak Boimin

Tanya: Lokasi petani

Jawab: Jl. Cempaka Desa Pandansari Kec. Karang Bintang Kab. Tanah Bumbu Prov. Kalimantan Selatan.

Tanya: Berapa jam petani berada di sawah?

Jawab: jika belum waktunya panen hanya 6 jam tetapi jika mendekati waktu panen bisa sampai 12 jam di sawah.

Tanya: Agenda kegiatan atau aktivitas petani dari memulai hari hingga mengakhiri hari?

Jawab: mencabuti rumput, mengontrol padi jika ada yang rusak terserang hama, menghalau atau mengusir burung.

Tanya: Alat apa saja yang membantu petani dalam bekerja?

Jawab: Taju/penancap digunakan untuk membuat lubang, sabit digunakan untuk membersihkan rumput, alat semprot, ani-ani (ketam).

Tanya: Siapa saja yang membantu petani hingga padi menjadi beras?

Jawab: Keluarga

Tanya: Hewan apa saja yang membantu petani bekerja hingga mengusir hama?

Jawab: tidak menggunakan hewan, hanya menggunakan kluntungan sapi bisa juga kluntungan yang terbuat dari kaleng karena suaranya berfungsi untuk mengusir burung.

Tanya: Hewan apa saja yang merugikan petani?

Jawab: burung, tikus, walang sangit, wereng.

Tanya: Tahapan petani memproses padi mulai dari membajak sawah, lama padi masak (menunggu berapa lama) hingga menjadi beras?

Jawab: karena terletak didaerah perbukitan maka disini sawahnya tidak dibajak tetapi dilubangi menggunakan taju dengan jarak 20 cm x 20 cm,kemudian beri 5 benih di dalam satu lubang dan timbun dengan sedikit tanah. setelah padi berusia 2 bulan maka dilakukan pemupukan. Setelah itu lakukan perawatan seperti mencabuti rumput dan penyemprotan hama hingga padi berusia 3 bulan dan dilakukan pemupukan lagi. Tunggu usia padi sampai 5 bulan dan siap untuk dipanen menggunakan ani-ani kemudian diinjak-injak sampi terpisah dengan batangnya. Setelah itu, jemur hingga benar-benar kering dan padi siap digiling.

Tanya: Apa kesulitan petani selama bertani?

Jawab: kesulitannya jika terjadi kemarau panjang

Tanya: Apa suka duka menjadi petani?

Jawab: sukanya saat padi tidak terserah hama jadi panennya banyak sedangkan dukanya jika padi habis dimakan hama jadi panennya sedikit

Tanya: Apa pesan petani untuk anak-anak di Indonesia?

Jawab: hargai petani dan bantu petani agar tidak dipandang sebelah mata

U. Lembar Bacaan Guru

Pembelajaran Seni Tari ada 2 macam metode pembelajaran tradisional yang sering digunakan oleh guru yaitu metode meniru dan metode SAS Depdikbud (dalam Restian, 2017). Metode peniruan/imitatif adalah sebuah metode penyampaian tari secara tradisional yang banyak dipergunakan guru atau pelatih tari di sekolah, maupun sanggar tari. Metode ini sering disebut orang dengan "sistem imam", dimana peserta didik harus sepenuhnya meniru atau mencontoh apa yang dilakukan oleh guru. Guru memiliki kewajiban dalam mengkoreksi serta memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh anak dengan ketentuan-ketentuan tari yang diajarkan, yang artinya bentuk tari tidak boleh keluar dari pola yang diajarkan. Dalam metode ini sering terjadi guru memegang anak didiknya, didorong kekiri dan kekanan, kedepan dan kebelakang, sesuai dengan ketentuan-ketentuan tari yang diajarkan Depdikbud (dalam Restian, 2017). Secara umum metode peniruan mempunyai tujuan untuk membentuk kebiasaan, pola tingkah laku, keterampilan, sikap dan keyakinan.

Metode Imitatif memiliki beberapa ciri-ciri khusus, metode ini adalah metode konvensional yang sering digunakan dalam mentransfer gerak. Hubungan antara pelatih dan yang dilatih terikat erat, yang artinya peserta, atau peserta didik yang dilatih harus fokus mengikuti detail gerak yang diajarkan. Hasil karya atau produk dari proses imitatif menuntut kepuasan dari pelatih. Ekspektasi karya harus sesuai dengan harapan dan bayangan dari pelatih. Proyeksi gerak merupakan rekaman visual manusia yang didapat baik spontan maupun terarah, metode imitatif ini cenderung menganut sistem imam. Peserta didik atau peserta wajib memiliki ingatan yang tajam untuk merekam tiap detail gerakan, rasa yang tajam pula untuk harmonisasi tempo yang tepat. Biasanya ada kecenderungan takut salah, karena harus menyerupai dengan tepat.

Namun peserta didik dapat belajar dalam berfikir sistematik dalam mencapai target dan belajar tekhnik berfikir konvergen. Pengelolaan disiplin kelas lebih mudah dikendalikan, karena gerak seragam dan mendapatkan 1 arahan saja, yang artinya pembelajaran atau pelatihan berpusat pada guru atau pelatih. Manajemen waktu dalam pembelajaran lebih mudah dikendalikan untuk mencapai tujuan. Proses kemampuan dalam penguasaan tekhnik dilakukan melalui proses pengulangan, dengan target dalam menguasai bentuk gerakan. Peserta didik dapat mengembangkan kekuatan pengamatan dan imitasi dan metode ini menuntut prestasi dan produk atau bentuk akhir.

Metode imitatif merupakan sebuah metode dengan pendekatan peniruan. Dalam pendekatan ini peserta didik akan mengikuti gerakan guru sebagai model dalam menarikan tarian bentuk (tarian jadi). Pada pendekatan imitatif guru akan mengkoreksi satu persatu gerakan peserta didik sampai gerakannya Dianggap benar. Dengan pendekatan ini diharapkan peserta didik dapat menguasai Gerakan

senuah tari bentuk dengan baik. Belajar menari dengan dengan cara menirukan Gerakan guru sebagai model, sepengetahuan penulis merupakan pendekatan yang umum dilakukan pada pembelajaran menari bagi peserta didik taman kanak-kanak maupun sekolah dasar. Dalam hal ini, anak dilatih mengamati, mendengarkan, dan kemudian melakukan Gerakan tari yang dicontohkan oleh guru.

Struktur kinestetik dalam tari tersaji dalam tubuh melalui dinamika dan proses melihat atau apresiasi lalu melakukan atau eksplorasi, koneksi yang terjadi antara rasa yang ada di dalam diri dengan tampilan yang dapat dilihat dari luar. Gergely dan Watson dalam artikel Caroline Hermans yang berjudul ‘show don’t tell: imitatif learning in dance’ menyatakan bahwa metode imitatif dalam tari sebenarnya bukan hanya tentang meniru tetapi lebih ke-‘mendekati’ bentuk gerak yang diberikan.

Pada pendekatan imitatif membutuhkan metode Latihan untuk mencapai kualitas yang mendukung suatu tarian, melalui pengulangan gerak yang bersumber pada penguasaan sebuah tarian. Sehingga Latihan-latihan itu harus merupakan proses yang berkesinambungan, teratur, dan terarah agar tercapai tujuan belajar optimal.

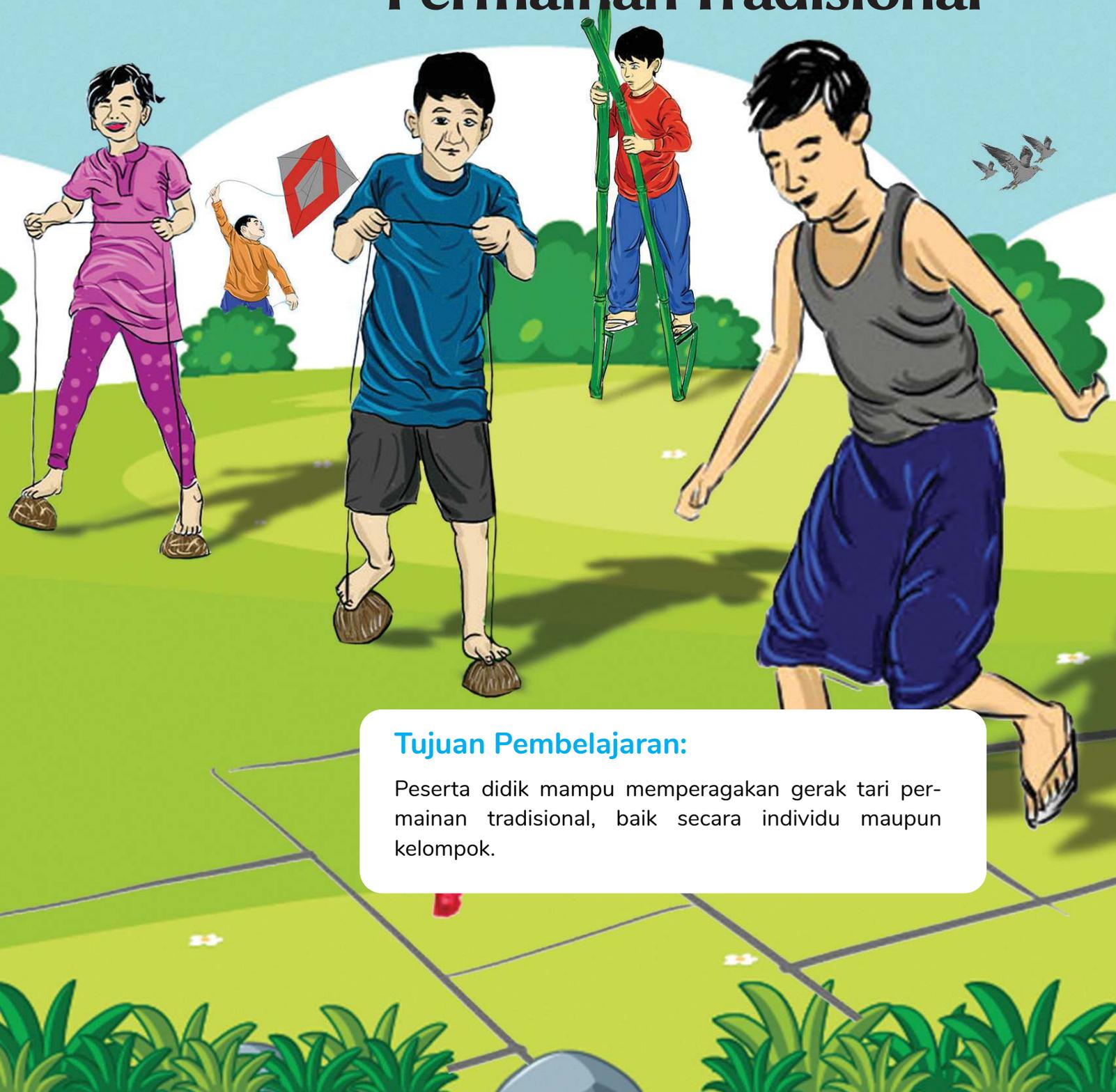
Haselbach (dalam Melina, 2013) menguraikan belajar menari dengan cara menirukan atau cara belajar imitatif yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

a. pembelajaran bersifat deduktif;
b. pelaksanaan gerak dibakukan dengan teknik penguasaan gerak bersifat objektif;
c. mementingkan presentasi, sehingga sering kali kurang pendalaman materi.
d. menekankan demonstrasi dan koreksi oleh guru, peniruan dan latihan oleh peserta didik;
e. menekankan disiplin, hemat waktu;
f. guru sebagai pemegang kendali di kelas;
g. pemberian tugas dan latihan dalam proses yang lebih besar bagi peserta didik yang belum menguasai materi tari;
h. mengembangkan pengamatan peserta didik;

Dalam belajar menirukan, peserta didik membutuhkan guru sebagai model peniruan. Guru berperan sebagai pelatih tari yang menguasai materi tari bagi peserta didik. Proses belajar mengajar dengan pendekatan imitatif pada dasarnya merupakan proses belajar mengajar tari yang nonkreatif, karena cara dan upaya guru dalam pembelajaran tersebut tidak ditujukan untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik, akan tetapi untuk melatih kemampuan peserta didik menguasai dan menarikan sebuah tarian dengan baik. Dengan demikian peserta didik terlatih disiplin untuk menguasai sebuah kompetensi.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Tari untuk SD Kelas IV
Penulis: Trianti Nugraheni, Dyan Indah Purnama Sari
ISBN 978-602-244-453-4 (jil.4)

UNIT PEMBELAJARAN 2

Gerak dan Makna pada Permainan Tradisional

Tujuan Pembelajaran:

Peserta didik mampu memperagakan gerak tari permainan tradisional, baik secara individu maupun kelompok.

Unit Pembelajaran 2
Gerak dan Makna pada Permainan Tradisional

A. Jenjang Sekolah

Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar/SD
Kelas	: 4
Rekomendasi Alokasi Waktu	: 9 x Pertemuan (2 x 35 menit)

B. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memperagakan gerak tari permainan tradisional, baik secara individu maupun kelompok.

C. Deskripsi

Unit Pembelajaran Permainan Tradisional merupakan rangkaian pembelajaran agar peserta didik mampu memperagakan gerak pada permainan tradisional, baik individu maupun kelompok yang mengandung makna, pesan, dan nilai-nilai budaya. Materi ajar dilaksanakan dalam lima prosedur kegiatan pembelajaran. Pembagian pembelajaran didasarkan pada elemen konten pembelajaran yakni tahap mengalami, mencipta, berpikir artistik, merefleksikan, dan berdampak.

Prosedur kegiatan pembelajaran disusun secara berjenjang untuk meningkatkan kompetensi seni peserta didik. Prosedur kegiatan pembelajaran 1, 2, dan 6 adalah pewujudan dari elemen mengalami. Pembelajarannya difokuskan untuk memberikan pengalaman seni pada peserta didik, agar peserta didik secara fisik dan emosional mendapatkan wawasan dan pengalaman mengenai materi. Prosedur kegiatan pembelajaran 3, dan 7 didasarkan pada elemen mencipta. Prosedur kegiatan pembelajaran 4 dan 8 didasarkan pada elemen berpikir artistik. Prosedur kegiatan pembelajaran 5 dan 9 didasarkan pada elemen merefleksikan dan berdampak. Dengan demikian setelah mengalami prosedur kegiatan pembelajaran 1 hingga 9, guru dapat mengarahkan peserta didik untuk menyadari nilai-nilai, pesan, makna yang terkandung dalam seni dan kemudian mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik. Pengaturan prosedur kegiatan pembelajaran ini tidak bersifat mutlak, namun dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta

didik dan guru di kelas. Penilaian yang akan digunakan yakni penilaian proses dan produk. Pada akhir unit diberikan beberapa contoh rubrik penilaian proses dan produk berdasarkan dua materi permainan tradisional yang disajikan. Pada unit pembelajaran ini dipilih dua materi permainan tradisional yang mewakili permainan individu dan kelompok.

Permainan Tradisional adalah materi yang dipilih untuk mengarahkan peserta didik pada pencapaian kompetensi seni dan kompetensi kepribadian yang berdasar pada pewujudan profil pelajar Pancasila. Mengapa dipilih Permainan Tradisional sebagai materi? karena pada permainan tradisional termuat gerak-gerak yang mengandung makna kearifan lokal. Dengan demikian materi untuk pembentukan kompetensi seni dan kepribadian peserta didik dapat terpenuhi.

Permainan tradisi adalah permainan yang biasa dilakukan anak-anak, geraknya tentu sesuai dengan kemampuan anak-anak, mereka bisa bebas bergerak. Saat anak bermain, secara tidak disadari, mereka sedang melakukan koreografi pada sebuah tarian. Itulah mengapa menari untuk anak kecil harus dikaitkan dengan permainan tradisi anak-anak (Lindqvist, 2001). Untuk ini permainan tradisional sangatlah tepat dijadikan materi dalam mengembangkan kompetensi gerak peserta didik dan sekaligus mengenalkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tersebut.

Di Indonesia terdapat beragam permainan tradisional yang berasal dari berbagai etnis. Permainan Tradisional ini dapat diolah dan dikemas sebagai sumber ataupun stimulus peserta didik untuk mengenali dan mengembangkannya sebagai tari, sekaligus memahami makna dan nilainya. Pada penyajiannya, Permainan Tradisional dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Permainan Tradisional Individu yang dimaksud yakni permainan yang dilakukan oleh satu anak, misalnya Egrang, Gasing, Yoyo, Layang-layang. Adapun Permainan Tradisional kelompok yang ada di Indonesia misalnya: Engklek, Dakon, Lompat Tali, Injit-injit semut, Cublak-Cublak Suweng. Permainan tradisional kelompok yakni permainan yang dilakukan oleh lebih dari dua anak.

Permainan tradisional sebagai sumber materi ajar, tidak dapat diterapkan langsung di kelas, namun terlebih dahulu perlu dipilih, diolah, dan dikemas secara metodes agar dapat menjadi materi yang menarik bagi peserta didik dan sekaligus dapat membangun kepribadian peserta didik. Melalui buku ini, kami mengajak guru untuk mencermati dan memahami langkah-langkah mengolah dan menerapkan permainan tradisional di kelas. Untuk memudahkan guru dalam memahami dan mengurai permainan tradisional sebagai materi ajar, maka akan diberikan dua contoh permainan tradisional individu dan kelompok. Sifat contoh ini tidak mutlak, artinya sebagai salah satu tawaran, dan berbagai cara pengolahan dan pengkemasan materi masih dapat dilakukan oleh guru sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada bagian awal prosedur kegiatan pembelajaran akan dijelaskan

mengenai langkah guru dalam melaksanakan pembelajaran seni untuk peserta didik: 1). Mempersiapkan pengetahuan mengenai materi yang dapat dijadikan stimulus untuk meningkatkan kemampuan seni dan kepribadian peserta didik; dan 2). Menyusun metode pembelajaran.

D. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 1

1. Materi

Hal pertama yang perlu dilakukan guru adalah dengan memilih permainan tradisional individu yang terdapat di sekitar peserta didik. Pada unit ini akan dipilih permainan Egrang sebagai materi ajar. Pertimbangan penetapannya, karena permainan Egrang terdapat di beberapa daerah di Indonesia dan masih marak dilakukan hingga saat ini. Bahkan Egrang masih dipakai di dalam pesta rakyat ataupun lomba-lomba untuk memeriahkan peringatan hari kemerdekaan Indonesia pada bulan Agustus. Di kalangan masyarakat Betawi, Egrang dimainkan saat karnaval dengan berjalan bersama iring-iringan boneka Ondel-ondel. Saat perayaan kemerdekaan RI, masyarakat Betawi pun kerap melombakan permainan Egrang. Di Jawa Tengah, tradisi memainkan Egrang selalu dilakukan masyarakat Surakarta saat festival kebudayaan di daerah setempat.

Gambar 2.1 Anak bermain Egrang 1
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Egrang merupakan permainan tradisional yang menggunakan properti bambu, terdapat di beberapa etnis di Indonesia dan beberapa negara. Di Indonesia terdapat beberapa istilah Egrang, diantaranya di Sumatera Barat disebut dengan istilah ‘tengkak-tengkak’ dari kata ‘tengkak’ (pincang); di Sumatera Utara menyebut Egrang dengan ‘jangkungan’, istilah ini diperkirakan dari orang Jawa yang berada di Sumatera Utara; di Bengkulu disebut ‘ingkau’, berarti sepatu bambu; di Jawa Tengah disebut ‘jangkungan’, berasal dari nama burung berkaki panjang; di Jawa Barat disebut “Jajangkungan”, yang berarti alat untuk membuat tinggi; di Kalimantan Selatan dinamakan ‘batungkau’ (dari bahasa Banjar); di Suku Kaili, Sulawesi Tengah disebut tilako. Diperkirakan Egrang berasal dari bahasa Lampung yang mempunyai arti terompah pancung yang terbuat dari bambu yang panjang. Pada zaman dahulu, tukang pos mengantarkan surat-surat menggunakan Egrang. Di Jepang, Egrang juga merupakan sebuah permainan tradisional, dan dijadikan perlombaan dalam

serangkaian acara olahraga di sekolah-sekolah dasar. Di Eropa permainan Egrang kadang kala dipadukan dengan hiburan, lewat pertunjukan badut-badut sirkus. Di Prancis disebut *Tchangues*. *Tchangues* kerap digunakan oleh penggembala hewan di wilayah Landes, Prancis bagian barat daya, yang dikenal memiliki medan berawa dan berbahaya. Dengan memanfaatkan alat tersebut, mereka bisa dengan leluasa mengawasi hewan yang digembalakan (Baskoro, 2019).

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Egrang merupakan salah satu permainan tradisional yang unik dan menyenangkan. Meski terlihat sederhana, tetapi permainan ini sebenarnya memerlukan keterampilan yang baik dalam menjaga keseimbangan tubuh. Selain itu, kecepatan dan ketepatan juga menjadi kunci dalam permainan ini. Setelah guru memahami pengetahuan dan ketrampilan mengenai permainan tradisional Egrang, kemudian kegiatan dilanjutkan menganalisis beberapa aspek gerak tari yang terdapat pada permainan Egrang dikaitkan dengan kompetensi seni yang akan dicapai dalam setiap kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah cara mengurai materi berdasarkan kompetensi capaian, maka berikut ini akan dipaparkan salah satu cara mencermati dan mengolah materi pada setiap kegiatan pembelajaran.

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 1, kompetensi seni yang akan dicapai oleh peserta didik yakni mengenali gerak dan makna pada permainan tradisional. Berkaitan dengan hal ini guru dapat mengarahkan peserta didik untuk mengamati tekstual permainan Egrang. Amatan dan arahan guru dapat difokuskan pada: properti, untuk mengamatinya dapat digunakan Egrang secara langsung ataupun gambar Egrang. Kemudian guru dapat mempersilahkan murid untuk memegang Egrang ataupun menganalisis gambar Egrang. Beberapa pertanyaan yang dapat dikembangkan misalnya: terbuat dari apakah Egrang? Berapa panjang Egrang? Terdiri dari bagian-bagian apakah Egrang tersebut? Berat atau ringan bahan Egrang tersebut? Dimanakah tempat kaki berpijak? Dimanakah tempat tangan memegang Egrang? Apakah ukuran Egrang untuk anak-anak atau remaja atau dewasa sama? Bagaimana perasaanmu saat naik Egrang?

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Mencari referensi mengenai berbagai istilah permainan Egrang di beberapa daerah di Indonesia dan mancanegara.

b. Mencari referensi mengenai pembuatan Egrang.

c. Mempersiapkan properti Egrang ataupun media gambar atau video Egrang.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru memimpin peserta didik berdoa untuk mengawali pembelajaran
2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni untuk mengenali gerak pada permainan Egrang
3) Guru menyapa peserta didik dan menanyakan beberapa pertanyaan terkait bentuk permainan yang biasa dilakukan oleh peserta didik.
4) Guru menanyakan ke peserta didik mengenai permainan tradisional yang dikenal, baik yang sudah pernah dilakukan ataupun yang pernah dilihat melalui media.
5) Guru meminta peserta didik untuk menceritakan secara singkat bentuk permainan tradisional yang pernah dialami ataupun dilihat.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru mengulas bentuk penyajian permainan tradisional baik yang dilakukan oleh individu, kelompok kecil, ataupun kelompok besar.
2) Guru selanjutnya menanyakan berbagai permainan tradisional yang dapat dilakukan secara individu.
3) Guru menayangkan gambar Egrang atau menunjukkan Egrang secara langsung. Kemudian peserta didik diminta untuk mengamati beberapa hal menggunakan pertanyaan sebagai berikut: apakah bahan yang digunakan untuk membuat Egrang?; berapakah panjang Egrang?; bagaimanakah berat Egrang?; adakah peserta didik yang dapat menggunakan Egrang?; manakah bagian untuk tempat kaki berpijak: Manakah bagian untuk tempat tangan berpegang?
4) Selanjutnya guru dapat menyimpulkan hasil pendapat peserta didik mengenai bentuk dan bagian-bagian pada Egrang.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

Setelah peserta didik mengenal mengenai properti Egrang, maka guru dapat mengarahkan diskusi peserta didik dan menguatkan peserta didik mengenai:

1) Beberapa istilah Egrang di Indonesia dan mancanegara.
2) Bentuk permainan Egrang.

3) Cara memilih Egrang yang sesuai dengan tubuhnya, baik dengan pertimbangan jenis bahan bambu; panjang bambu dikaitkan tinggi pemain Egrang; diameter bambu dikaitkan dengan berat tubuh pemain Egrang.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

a. Apabila di daerah tersebut tidak terdapat bambu, maka Egrang dapat pula dibuat menggunakan bahan yang lainnya.

b. Apabila Egrang sulit dibuat di daerah tersebut, maka dapat pula digunakan tongkat pramuka atau sejenisnya yang ringan sebagai properti yang tidak harus dinaiki, namun hanya sebagai properti tari Egrang. Adapun eksplorasi keseimbangan tubuh sebagai esensi dari permainan Egrang tetap dapat dilakukan dengan cara menggunakan kedua kaki peserta didik.

E. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 2

1. Materi

Permainan ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok kecil yakni 2-6 orang. Apabila dilakukan secara kelompok kecil, maka aturan permainan Egrang dapat dibagi menjadi dua, yaitu perlombaan adu kecepatan dan pertandingan untuk saling menjatuhkan dengan cara saling memukulkan kaki-kaki bambu. Perlombaan adu kecepatan biasanya dilakukan oleh anak-anak yang berusia antara 7-11 tahun dengan jumlah 2–5 orang. Adapun, permainan untuk saling menjatuhkan lawan biasanya dilakukan oleh anak-anak yang berusia antara 11-13 tahun dengan menggunakan sistem kompetisi. Apabila permainan hanya berupa adu kecepatan, maka diawali dengan berdirinya 3-4 pemain di garis start sambil menaiki Egrang.

Bagi anak-anak yang kurang tinggi atau baru belajar bermain Egrang, mereka dapat menaikinya dari tempat yang agak tinggi atau menggunakan tangga dan baru berjalan ke arah garis *start*. Apabila telah siap, orang lain yang tidak ikut bermain akan memberikan aba-aba untuk segera memulai permainan. Mendengar aba-aba itu, para pemain akan beradu kecepatan menuju garis finis. Pemain yang lebih dahulu mencapai garis finish dinyatakan sebagai pemenangnya. Apabila permainan bertujuan untuk mengadu bambu masing-masing pemain, maka diawali dengan pemilihan dua orang pemain yang dilakukan secara musyawarah/mufakat. Setelah itu, mereka akan berdiri berhadapan. Apabila telah siap, peserta lain yang belum mendapat giliran bermain akan memberikan aba-aba untuk segera memulai permainan. Mendengar aba-aba itu, kedua pemain akan mulai mengadukan Egrang yang mereka naiki. Pemain yang dapat menjatuhkan lawan dari Egrang yang dinaikinya dinyatakan sebagai pemenangnya.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 2 difokuskan untuk mengenali makna gerak permainan Egrang. Terdapat beberapa unsur gerak tari yang terkait dengan permainan ini. Unsur dasar pembangun gerak Diantaranya yakni ruang, waktu, dan tenaga. Berikut ini diuraikan gerak pada permainan Egrang. Apabila dikaitkan dengan unsur ruang pada gerak, maka arahan guru dapat difokuskan pada level, yakni tinggi dan rendahnya badan pemain Egrang saat sebelum dan setelah naik Egrang. Selanjutnya uraian materi tentang ruang dapat diarahkan mengenai volume yakni luas dan sempitnya jangkauan langkah. Kita dapat menemukan setidaknya dua langkah yakni langkah lebar dan langkah normal. Selain level dan volume, amatan mengenai aspek ruang dapat difokuskan pada pola lantai atau lebih jelasnya pada arah dan lintasan langkah, bisa berupa langkah ke depan, langkah serong, dan langkah samping. Adapun lintasannya dapat berupa garis lurus atau lingkaran. Sementara unsur waktu yang terdapat pada gerak permainan Egrang dapat diarahkan pada tempo langkah (baik tempo lambat, sedang, ataupun cepat). Adapun pemahaman unsur tenaga dapat dikaitkan dengan pengelolaan keseimbangan tubuh saat menaiki Egrang. Untuk indikator evaluasi saat proses, guru dapat mengembangkan beberapa pertanyaan yang terkait gerak diantaranya: Adakah perbedaan tinggi saat menaiki Egrang? apabila kita sedang berlomba kecepatan dengan teman, maka langkah kaki kita menggunakan tempo langkah lambat atau sedang atau cepat? bagaimana cara agar kita tidak jatuh saat menaiki Egrang?

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Guru mempersiapkan properti Egrang

b. Guru mempersiapkan beberapa teknik bermain Egrang, baik berupa video ataupun peragaan secara langsung.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta salah satu peserta didik untuk berdoa mengawali pembelajaran

2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni untuk mengenali gerak pada permainan Egrang

3) Guru kembali mengulas mengenai gambar Egrang atau Egrang secara langsung. Kemudian peserta didik diminta untuk mengamati beberapa hal menggunakan

pertanyaan sebagai berikut: apakah bahan yang digunakan untuk membuat Egrang?; Berapakah panjang Egrang?; Bagaimanakah berat Egrang?; Adakah peserta didik yang dapat menggunakan Egrang?; Manakah bagian untuk tempat kaki berpijak: Manakah bagian untuk tempat tangan?

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

Pada kegiatan inti difokuskan pengalaman langsung naik Egrang agar dapat merasakan pengelolaan keseimbangan tubuh, dengan tahapan:

1) Guru meminta peserta didik untuk berdiri tegak dengan kedua kaki sebagai penumpunya. Dari pose gerak ini peserta didik diharapkan dapat merasakan bahwa kedua kakinya merupakan penumpu berat tubuhnya.

Gambar 2.2 Berat tubuh di kedua kaki
Sumber : Kemendikbud/Triyanti (2020)

2) Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk merasakan perpindahan berat tubuh saat berdiri (gerak di tempat). Pertama, peserta didik diminta berdiri di atas satu kaki, agar dapat merasakan bahwa berat tubuh ada di satu kaki misalnya di kaki kiri terlebih dahulu. Setelahnya, guru dapat pula meminta peserta didik untuk memindahkan berat badannya ke kaki kanannya.

Gambar 2.3 Berat tubuh di kaki kiri
Sumber : Kemendikbud/Triyanti (2020)

3) Guru kemudian membimbing peserta didik untuk mengalami proses memindahkan berat tubuh saat berjalan (gerak lokomotor). Untuk ini guru dapat meminta peserta didik untuk merasakan perpindahan berat badan saat melangkah ke depan, pada awalnya berat tubuh ada di kaki belakang, dan setelah melangkah berat tubuh ada di kaki depan (Foto)

Gambar 2.4 Berat tubuh di kaki kiri/belakang
Sumber : Kemendikbud/Triyanti (2020)

Gambar 2.5 Berat tubuh di kaki kanan/depan
Sumber : Kemendikbud/Triyanti (2020)

4) Sebaiknya, guru juga mengarahkan peserta didik, apabila perpindahan berat tubuh dari kaki kiri ke kaki kanan ataupun sebaliknya, diperlukan keseimbangan tubuh agar tidak terjatuh.
5) Kegiatan tahap a hingga c dapat diulangi lagi, dengan posisi kaki jinjit. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat merasakan dan menyadari bahwa mempertahankan keseimbangan tubuh dengan permukaan yang lebih sempit akan terasa lebih sulit, karena itu diperlukan latihan pemusatan tenaga ke titik yang lebih sempit.
6) Tahap merasakan berat tubuh di kedua telapak kaki yang berjinjit.
7) Tahap selanjutnya merasakan perpindahan berat tubuh dari kaki kanan ke kaki kiri ataupun sebaliknya dengan posisi kedua telapak kaki berjinjit.
8) Kemudian peserta didik diminta untuk merasakan perpindahan berat tubuh saat berjalan atau melangkah ke depan dengan kedua telapak kaki berjinjit.
9) Setelah peserta didik mengalami proses menjaga keseimbangan tubuh melalui latihan perpindahan berat tubuh dari kedua kaki, maka kegiatan dapat dilanjutkan ke tahap mengeksplorasi Egrang.
10) Guru selanjutnya meminta peserta didik untuk mencoba naik Egrang agar dapat merasakan keseimbangan tubuh
11) Setelah peserta didik dapat menaiki Egrang, guru dapat meminta peserta

didik untuk menggerakkan kaki kanan dan kiri secara bergantian dengan berjalan di tempat.

12) Apabila peserta didik sudah dapat melakukan gerak berjalan di tempat dengan Egrangnya, maka dapat meminta peserta didik untuk mencoba melangkahkan Egrang ke depan dengan tempo lambat.
13) Apabila peserta didik sudah dapat melakukan gerak melangkah ke depan, maka guru dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk membuat lintasan langkah lurus ke depan.
14) Apabila peserta didik sudah dapat berjalan dengan Egrang dan membuat lintasan langkah lurus ke depan, maka guru dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk membuat lintasan langkah berputar.
15) Apabila peserta didik sudah lancar melakukan berjalan dengan langkah depan, maka guru dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk melakukan langkah ke samping kanan dan kiri ataupun serong kanan dan kiri.
16) Apabila peserta didik sudah menguasai berbagai ketrampilan melangkah dengan Egrang, maka guru dapat meningkatkan keterampilannya untuk melangkah menggunakan tempo sedang hingga cepat.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

Setelah peserta didik mencoba beberapa gerak dengan Egrang, kemudian guru dapat mengulas beberapa hal dalam permainan Egrang untuk penguatan, Diantaranya yakni:

1) Peserta didik diminta untuk melatih keseimbangan tubuh dengan menggunakan Egrang, baik latihan gerak di tempat, ataupun berjalan ke depan atau ke samping.
2) Guru dapat mengulas beberapa teknik untuk menjaga keseimbangan tubuh saat menggunakan Egrang.
3) Guru dapat pula mengarahkan peserta didik untuk dapat memilih Egrang yang sesuai dengan tubuhnya, baik dengan pertimbangan jenis bahan bambu; panjang bambu dikaitkan tinggi pemain Egrang; diameter bambu dikaitkan dengan berat tubuh pemain Egrang.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

Apabila di daerah tersebut mempunyai bentuk permainan tradisional individu yang lain, maka guru dapat mengolah materi tersebut dengan berdasarkan pada langkah-

langkah: a). membedah, mengurai, dan mengolah materi berdasarkan unsur-unsur pembangun gerak; dan b). menyusun langkah metodes untuk meningkatkan kompetensi seni peserta didik.

F. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 3

1. Materi

Gerak tari adalah gerak hasil stilasi atau distorsi dari gerak di kehidupan. Gerak distorsi adalah gerak yang dalam pengolahannya menjadi lebih jelek atau kasar dari gerak sebenarnya. Adapun gerak distilir yakni gerak yang dalam pengolahannya diperindah dari gerak sebenarnya. Oleh sebab itu, dalam sebuah tarian terdapat beberapa kategori gerak Diantaranya: Gerak murni *(Pure Movement),* Gerak bermakna (Gesture), Gerak berpindah tempat (Locomotor). Gerak murni yakni gerak yang tidak mempunyai makna dan hanya berfungsi untuk memperindah. Gerak berpindah tempat yaitu gerak yang digunakan untuk berpindah tempat oleh penari.

Gerak bermakna adalah gerak yang mempunyai makna tertentu. Arti makna tertentu yakni makna yang disepakati atau dimengerti oleh sebagian orang di daerah tertentu. Seringkali terdapat gerak yang sama, namun mempunyai makna yang berbeda antar daerah atau etnis. Pada gerak bermakna termuat beberapa pesan ataupun nilai-nilai sosial dan budaya yang terkait dengan kearifan lokal. Hal inilah yang diharapkan dapat ditanamkan ke peserta didik untuk membentuk kepribadiannya.

Beberapa pesan yang terdapat pada permainan Egrang, Diantaranya: 1). Perlu menjaga keseimbangan tubuh. Keseimbangan tubuh antara sisi kanan dan kiri, dapat Dianalogikan dengan hal baik dan buruk. Untuk ini diperlukan pertimbangan yang seimbang antara baik dan buruk dalam melakukan beberapa kegiatan.; 2). Perlu keberanian saat akan menaiki Egrang, dapat diartikan perlu keberanian dalam mengambil sikap.; 3). Perlu kegigihan dan keuletan saat menjaga keseimbangan tubuh, dapat diartikan diperlukan kedua hal tersebut dalam menjaga komitmen dan sikap. Melalui proses ini, peserta didik diharapkan dapat memaknai keberagaman pesan dan nilai-nilai yang terdapat dalam gerak tari maupun dalam kehidupan sehari-hari.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 3, kompetensi seni yang akan dicapai oleh peserta didik yakni membuat gerak bermakna pada permainan tradisional, melalui dua langkah, yakni: pertama memperagakan gerak bermakna dalam kehidupan sehari-hari. Kedua yakni merangkai gerak bermakna pada permainan tradisional. Berikut ini akan diuraikan cara membedah gerak bermakna dan nilai-nilai yang terdapat dalam permainan Egrang:

a. Makna simbolik dari gerak sehari-hari. Pemahaman mengenai makna gerak dapat dimulai dari gerak yang dilakukan sehari-hari, misalnya gerak untuk menyatakan berterima kasih diwakili dengan cara bersalaman, atau gerak yang menyatakan setuju terhadap satu pendapat dapat diwakili dengan gerakan kepala mengangguk, atau gerak yang menyatakan tidak setuju dapat diwakili dengan gerakan kepala menggeleng. Gerak-gerak yang bermakna ini di setiap daerah dapat mempunyai simbol dan makna yang berbeda. Hal ini perlu dijelaskan pula kepada peserta didik agar ia dapat menyadari keberagaman dan keunikan simbol dan makna gerak di berbagai daerah. Terdapat beberapa gerak yang secara simbolis dapat dikaitkan dengan kehidupan, misalnya: pertama, pada satu gerak yang mempunyai arti yang berbeda yakni gerak melambaikan tangan mempunyai berbagai makna, hal ini tergantung pada konteks peristiwanya, Kedua, gerak yang mempunyai makna yang hampir sama namun memiliki wujud yang berbeda, misalnya gerak berdoa di setiap agama berbeda .

b. Makna simbolik dari gerak yang terdapat pada permainan Egrang. Untuk memahami makna simbolik gerak dapat diurai Diantaranya dari gerak yang terkait dengan level. Beberapa analisis yang dapat dilakukan oleh guru: pertama, tentang saat naik dapat diartikan bahwa dalam kehidupan ada saatnya mencapai keberhasilan dan kesuksesan, dan saat turun dapat diartikan bahwa dalam kehidupan ada waktunya pula mendapatkan kegagalan; kedua, saat naik ataupun turun dari Egrang harus selalu menjaga keseimbangan tubuh agar tidak jatuh, hal ini dapat dimaknai bahwa dalam setiap proses kehidupan harus selalu menjaga keseimbangan jiwa dan raga. Keseimbangan tersebut dapat tercapai apabila dalam melakukan aktivitas dalam kondisi tenang dan tidak panik. Selanjutnya makna gerak dapat pula dikaitkan dengan tempo langkah: apabila kita melangkahkan Egrang dengan tempo langkah yang cepat, maka akan sampai di tujuan dengan cepat pula, hal ini dapat dimaknai bahwa apabila dalam kehidupan kita lebih cepat melakukan dan menyelesaikan pekerjaan atau aktivitas, maka tujuan dan keinginan dapat lebih cepat terwujud.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Mempersiapkan gambar dan foto gerak sehari-hari yang mempunyai makna.
b. Mempersiapkan untuk peragaan beberapa gerak bermakna.
c. Mencari referensi tentang makna dan simbol.
d. Mempersiapkan audio bermain Egrang yang terdapat pada buku ini.

Gambar 2.6 Audio 1. Bermain Egrang
https://soundcloud.com/3-d-584332151/musik-bermain-egrang

Sumber: Kemendikbud/3D/Soundcloud (2021)

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

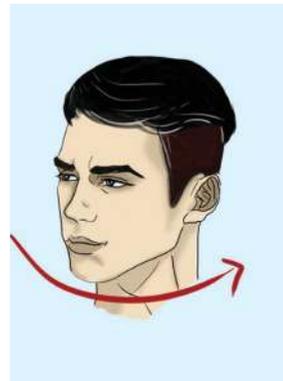
Deskripsi Kegiatan:

1) Guru memimpin peserta didik untuk berdoa.
2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai makna gerak pada permainan Egrang.
3) Guru mengajarkan atau memperdengarkan audio lagu bermain Egrang, dan kemudian mengulas isi dari syairnya. Pada syair tersebut disebutkan bahwa bermain Egrang perlu kehati-hatian dan keuletan.
4) Guru meminta peserta didik untuk mengidentifikasi beberapa gerak sehari-hari yang bermakna.

Gambar 2.7 Bersalaman
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Gambar 2.8 Melambaikan Tangan
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Gambar 2.9 Berdoa
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Gambar 2.10 Menganggukkan Kepala
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Gambar 2.11 Menggelengkan Kepala
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Setelah peserta didik dapat menemukan gerak sehari-hari yang bermakna, maka guru dapat menjelaskan kepada peserta didik bahwa pada dasarnya dalam tari terdapat pula gerak yang mempunyai makna atau pesan tertentu. (Guru dapat memahami dan mendalami materi mengenai berbagai kategori gerak yang terdapat pada tarian).
2) Guru meminta peserta didik untuk mengamati gerak naik tangga atau guru dapat meminta peserta didik untuk naik ke permukaan yang lebih tinggi levelnya.

Gambar 2.12 Naik tangga
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

3) Guru dapat menganalogikan proses naik level sebagai proses keberhasilan seseorang atau mengawali sebuah proses kehidupan. Pemahaman peserta didik dapat diarahkan bagaimana perasaan peserta didik saat proses naik, terasa lebih berat dan harus menjaga fokus, baik fokus tenaga ataupun pikiran.
4) Guru meminta peserta didik untuk mengamati gerak turun tangga atau guru dapat meminta peserta didik untuk turun dari permukaan yang lebih tinggi ke permukaan yang rendah.

Gambar 2.13 Turun tangga
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

5) Guru dapat menganalogikan proses turun level atau tangga sebagai simbol kegagalan atau dapat juga berarti mengakhiri sebuah kegiatan. Pemahaman peserta didik dapat diarahkan bahwa saat turun akan terasa lebih ringan, dan tetap harus menjaga keseimbangan agar tidak jatuh, karena lutut menopang seluruh berat tubuh.
6) Guru dapat memahamkan ke peserta didik bahwa menjaga keseimbangan tubuh saat bermain Egrang seperti halnya menjaga keseimbangan hidup, apabila saat berhasil harus bersyukur dan tetap rendah hati serta hati-hati. Pada saat kita menyelesaikan kegiatan atau menemui kegagalan, maka harus tetap sabar dan tetap hati-hati agar tidak terjatuh.
7) Setelah peserta didik dapat memahami makna simbolik dari gerak, maka ia dapat membuat rangkaian gerak bermakna yang bersumber dari esensi gerak simbolik permainan Egrang dengan tema tertentu. Misalnya peserta didik dapat memilih tema "Juara lomba Egrang", rangkaian gerak adalah: pertama yakni latihan bermain Egrang dengan tempo langkah yang masih lambat dan belum lancar; kedua, gerak yang bermakna peningkatan ketrampilan yang ditunjukkan dengan perubahan langkah yang semakin cepat; ketiga, adalah momen berlomba yang ditunjukkan dengan kemenangan; keempat, yakni keriangan pemain Egrang dengan cara mengangkat properti Egrang di atas pundaknya.

Gambar 2.14 Video 1. Video Bermain Egrang dengan Tempo Lambat
https://youtu.be/91ia-eswNwU
Sumber: Kemendikbud/3D/Youtube (2020)

8) Berikut ini diberikan contoh karya Tari yang mengambil gerak-gerak Egrang, baik gerak murni, berpindah tempat, dan bermakna.

Gambar 2.15 Video 2 Video Karya Tari Egrang
https://youtu.be/g-9CcodwWOI
Sumber: Kemendikbud/3D/Youtube (2020)

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

Setelah peserta didik mencoba beberapa gerak dengan Egrang, kemudian guru dapat mengulas beberapa hal dalam permainan Egrang untuk penguatan, Diantaranya yakni:

1) Setelah peserta didik merangkai gerak bermakna dengan tema tertentu. Guru dapat meminta peserta didik untuk menjelaskan alasan pemilihan tema dan keterkaitannya dengan gerak bermakna ciptaannya.
2) Untuk penguatan guru menugaskan peserta didik melengkapi dan menyempurnakan rangkaian gerak bermakna di rumah.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

a. Apabila guru kesulitan untuk mengarahkan peserta didik untuk merangkai gerak bermakna, maka pembelajaran dapat diarahkan untuk dapat merangkai gerak bermakna berdasarkan lintasan langkah, misalnya apabila garis lurus dapat diartikan harus fokus pada satu titik agar dapat mencapai tujuan dengan cepat dan tepat.

b. Guru dapat pula membahas mengenai lintasan langkah yang berupa lingkaran, hal ini dapat diartikan bahwa segala seuatu yang terjadi merupakan siklus kehidupan yang akan berulang, dapat pula memberikan contoh kegiatan berulang peserta didik yang dialami mulai dari bangun tidur hingga tidur lagi di malam hari.

G. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 4

1. Materi

Gambar 2.16 Egrang

sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Permainan Egrang dapat dilakukan oleh anak-anak, remaja, dan dewasa. Pada awalnya permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki yang berusia 7-13 tahun, namun pada perkembangannya dilakukan pula oleh anak perempuan. Permainan Egrang menggunakan bilah bambu panjang yang berukuran kurang lebih 2,5 meter. Sekitar 50 cm dari bawah, dibuat tempat berpijak kaki yang rata dengan lebar kurang lebih 20 cm. Bambu yang biasa dipakai untuk permainan ini adalah bambu apus atau bambu wulung. Sebenarnya banyak jenis bambu tumbuh di negeri kita. Misalnya ada bambu petung atau bambu ori yang lebih besar. Namun bambu jenis lain mudah patah, sehingga jarang sekali digunakan, kecuali dalam keadaan terpaksa. Cara membuatnya adalah sebagai berikut. Mula-mula bambu dipotong menjadi dua bagian yang panjangnya masing-masing sekitar 2½-3 meter. Setelah itu, dipotong lagi bambu yang lain menjadi dua bagian dengan ukuran masing-masing sekitar 20-30 cm untuk dijadikan pijakan kaki. Selanjutnya, salah satu ruas bambu yang berukuran panjang dilubangi untuk memasukkan bambu yang berukuran pendek. Setelah bambu untuk pijakan kaki terpasang, maka bambu tersebut siap untuk digunakan. Bentuk Egrang bisa pendek, bisa pula tinggi. Soal ukuran, biasanya sangat tergantung kepada tinggi badan si pemain. Yang pasti, bila orang bermain Egrang, maka posisi tubuhnya menjadi jauh lebih tinggi daripada tubuh yang sebenarnya.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Prosedur kegiatan pembelajaran 4 ditujukan memilih properti sesuai dengan jenis permainan tradisional. Untuk memilih dan menetapkan properti tari, tentu saja peserta didik diarahkan untuk memperhatikan beberapa hal Diantaranya: pertama mengenai jenis bambu, perlu dicermati jenis bambu yang tidak mudah patah dan kuat; kedua mengenai panjang bambu, sebaiknya disesuaikan dengan tinggi pemain Egrang; ketiga mengenai bagian-bagian pijakan dan pegangan tangan, harus dipastikan pijakannya cukup memadai untuk kaki dan pegangan tangan sesuai dengan tinggi pemain Egrang.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Mempersiapkan Egrang

b. Mempersiapkan gambar dan foto Egrang

c. Mempersiapkan foto dan gambar permainan Egrang di beberapa peristiwa atau daerah

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa
2) Guru memberikan motivasi peserta didik melalui menyanyikan bersama-sama lagu bermain Egrang
3) Guru mengulas kembali mengenai properti Egrang

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta peserta didik untuk memperagakan kembali rangkaian gerak bermakna. Setelah peserta didik memperagakan rangkaian gerak tersebut, guru dapat mengarahkan peserta didik untuk menjelaskan keterkaitan gerak dengan maknanya.
2) Guru bertanya pada peserta didik mengenai konsep atau tema rangkaian gerak bermakna. Setelah peserta didik menjelaskan konsep, maka guru dapat membimbing peserta didik untuk memyempurnakan konsep tersebut.

3) Guru dapat meminta peserta didik untuk memilih properti yang sesuai dengan karyanya. Ulasan dapat diarahkan ke beberapa pertanyaan, Diantaranya: mengapa dipilih properti tersebut? Terbuat dari bahan apakah? Seperti apakah bentuknya? Apakah warnanya? Hal ini untuk mengarahkan peserta didik mengenai keterkaitan properti dengan tema karya tari.
4) Selanjutnya peserta didik dapat menentukan kostum yang sesuai dengan karya tersebut, baik ditinjau dari bentuk maupun warnanya. Hal ini perlu dijelaskan pula oleh guru, bahwa di beberapa daerah atau etnis, bentuk dan warna mengandung makna tertentu. Misalnya: penggunaan kostum warna merah di daerah Sunda untuk topeng Kelana, karena mempunyai makna berani; di Madura, topeng Klana menggunakan warna hijau.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Setelah peserta didik merangkai gerak bermakna dengan tema tertentu, dan menetapkan properti dan kostumnya. Guru meminta peserta didik menjelaskan keterkaitan konsep gerak dan properti, serta kostum.
2) Pada tahap akhir kegiatan pembelajaran guru dapat memberikan kesimpulan sekaligus penguatan dari penjelasan peserta didik tentang keterkaitan antara gerak bermakna dengan properti serta kostum yang digunakan peserta didik.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

Apabila guru kesulitan untuk mendapatkan Egrang, maka dapat digunakan tongkat pramuka sebagai alternatif pengganti.

H. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 5

1. Materi

Nilai budaya yang terkandung dalam permainan Egrang adalah: kerja keras, keuletan, keberanian dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat para pemain yang berusaha agar dapat mengalahkan lawannya. Nilai keuletan tercermin dari proses menjaga keseimbangan tubuh saat berjalan di atas Egrang. Adapun, nilai sportivitas tercermin tidak hanya dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang saat berlangsungnya permainan, dan mau menerima kekalahan dengan lapang dada. Permainan tradisional ini memiliki makna yang sangat dalam jika kita teliti lagi. Mengapa, karena permainan ini harus dimainkan dengan niat yang kuat. Saat kaki sudah dipijakan bambu, kemudian mencondongkan badan ke depan untuk berjalan,

maka sang pemain tidak boleh ragu-ragu. Pemain harus berjalan cepat supaya seimbang dan tidak jatuh, jika terjatuh akan terasa sakit. Ini sama halnya dengan kehidupan. Ketika kita sudah mengambil suatu keputusan, kita harus bertekad dan berkomitmen untuk menyelesaikannya dan tidak boleh ragu-ragu. Melalui proses ini, peserta didik diharapkan dapat memaknai keberagaman pesan dan nilai-nilai yang terdapat dalam gerak tari maupun dalam kehidupan sehari-hari.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 5, kompetensi seni yang akan dicapai oleh peserta didik yakni a). mengaitkan antara gerak dan maknanya pada permainan tradisional; dan b). memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai budaya yang terdapat pada permainan anak tradisional.

a. Pemaknaan nilai dalam kehidupan keseharian. Guru dapat memberikan pengertian bahwa dari gerak yang bermakna mempunyai pesan bagi kita dalam menjalani kehidupan. Misalnya: pada saat pemain naik Egrang yang mempunyai arti bahwa kita sedang mencapai keberhasilan hidup, maka salah satu pesan yang termuat yakni hendaklah kita ulet dan sabar dalam proses mencapai keberhasilan hidup. Atau dapat pula pada saat pemain Egrang turun yang mempunyai arti bahwa kita sedang menghadapi kesulitan hidup, maka salah satu pesan yang termuat yakni hendaklah kita tabah dan sabar dalam menghadapi kegagalan hidup, agar kita tidak semakin terpuruk.

b. Nilai budaya yang terkemas dalam permainan. Pada bagian deskripsi disebutkan mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Egrang Diantaranya yakni sportivitas, keuletan, dan kesabaran. Nilai sportivitas berlaku apabila permainan ini dilakukan oleh dua orang dan digunakan untuk bertanding kecepatan atau beradu ketangkasan, peserta didik secara tidak langsung dilatih untuk mengakui dan menghargai terhadap kelebihan ataupun kelemahan orang lain. Pada saat ia menang, maka ia juga tidak boleh sombong atau meremehkan lawan. Hal ini berlaku sebaliknya pula saat ia kalah, maka ia tidak boleh dendam atau tidak mau mengakui kemenangan lawan. Nilai keuletan dan kesabaran dilatih pada saat pemain Egrang berusaha menjaga keseimbangan tubuhnya agar tidak terjatuh dari Egrang.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Mempersiapkan mengenai nilai-nilai pada permainan Egrang yang terkait Profil Pelajar Pancasila

b. Membaca buku tentang Profil Pelajar Pancasila dan khususnya mengenai kesadaran introspeksi diri, menghargai orang lain, menghargai lingkungannya

c. Memperagakan beberapa contoh sikap introspeksi diri, menghargai orang lain, dan menghargai lingkungannya.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum memulai pembelajaran
2) Guru membimbing peserta didik untuk menyanyikan lagu bermain Egrang agar bersemangat
3) Guru meminta peserta didik untuk menyimak pesan dan nilai positif yang termuat dalam gerak bermakna dari gerak sehari-hari, misalnya tentang: menganggukkan kepala
4) Guru meminta peserta didik untuk menyimak pesan dan nilai negatif yang termuat dalam gerak bermakna dari gerak sehari-hari, misalnya tentang: menggelengkan kepala

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru mengarahkan peserta didik untuk menjelaskan nilai sportivitas pada lomba kecepatan Egrang.
2) Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan nilai kerja keras pada lomba adu Egrang.
3) Guru mengarahkan peserta didik agar menunjukkan keberanian pada saat menaiki Egrang.
4) Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan nilai keuletan saat menjaga keseimbangan tubuh.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta peserta didik untuk mengaitkan tentang nilai sportivitas pada permainan Egrang dengan kehidupan peserta didik.
2) Guru meminta peserta didik untuk mengaitkan tentang nilai kerja keras pada permainan Egrang dengan kehidupan peserta didik.

3) Guru meminta peserta didik untuk mengaitkan tentang nilai keberanian pada permainan Egrang dengan kehidupan peserta didik.

4) Guru meminta peserta didik untuk mengaitkan tentang nilai keuletan pada permainan Egrang dengan kehidupan peserta didik

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

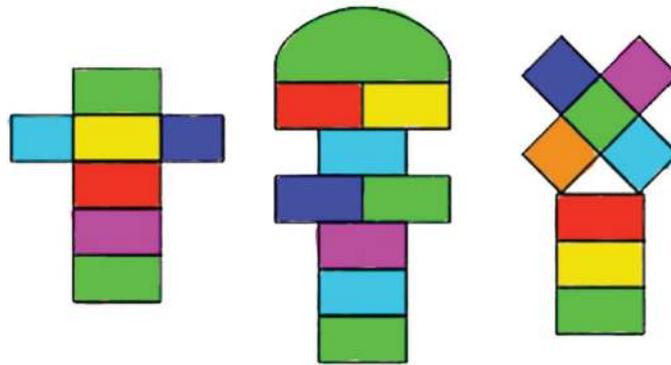
a. Apabila peserta didik sudah menerapkan beberapa nilai yang termuat dalam Egrang secara individu, maka pemahaman nilai dapat dilanjutkan pada permainan Egrang secara berkelompok pada adu Egrang.

b. Apabila peserta didik kesulitan untuk menemukan nilai yang terdapat pada permainan Egrang, maka guru dapat memfokuskan pada salah satu nilai yang dimengerti oleh peserta didik, misalnya dikaitkan dengan permainan yang biasa dilakukan oleh peserta didik.

c. Apabila guru ingin menerapkan materi lain sebagai stimulus dalam memahamkan nilai budaya, maka guru dapat melakukan analisis nilai-nilai yang terdapat pada konten dengan terlebih dulu menemukan nilai utama dan pendukungnya.

I. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 6

1. Materi

Hal pertama yang perlu dilakukan yakni guru dapat memilih permainan tradisional kelompok kecil yang terdapat di sekitar peserta didik. Pada unit ini akan dipilih permainan *Engklek* sebagai materi ajar. Pertimbangan penetapan *Engklek* sebagai contoh materi, karena permainan *Engklek* dimiliki oleh beberapa daerah di Indonesia dan masih banyak dimainkan hingga saat ini. Permainan *Sunda manda* atau *Engklek* merupakan permainan yang menggunakan lompatan kaki untuk melintasi pola yang sudah digambar di tanah. Pola lompatan yang digambar di tanah ini beraneka motif dengan nama yang berbeda seperti, pola gunung, pola kotak biasa, pola pesawat dan lainnya. Permainan *Engklek* ini juga membutuhkan *gacuk* atau *beti* yang dibuat dari pecahan genting sebagai properti yang digunakan untuk menandakan tempat yang tidak boleh dilompati. *Gacuk* harus memiliki bentuk berbeda antara satu anak dengan anak yang lain agar tidak saling tertukar. Selain dengan *gacuk*, permainan ini bisa dengan menggunakan batu, pecahan gerabah atau keramik. Pecahan keramik atau gerabah ini di Betawi bernama *beti*, di Dompu bernama *oro genteng*, *pincek* di Bangka dan lain sebagainya.

Gambar 2.17 Pola Lintasan Engklek
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Permainan *Engklek* hampir di setiap daerah memiliki penamaan yang berbeda-beda seperti *istatak* (Pekanbaru), *gedrek* (Belitang, Sumatera Selatan), *engkek-engkek* (Kalimantan Barat), *cak lingking*, *Tago* (Bangka), *ingkak ingking* (Belitung), *ingkling* (Yogyakarta), *dampu bulan* (Betawi), *dengkleng* (Bali), *gili-gili* (Merauke), *gedrik* (Banyuwangi), *sondah* (Kulon Progo), *cengkah-cengkah* (Sumatera Utara), *mpaa gopa* (Dompu) dan *cenge-cenge* (Maluku Utara). Cara bermain *Engklek* di tiap daerah sama, yakni menggunakan lompatan satu kaki namun yang membuat berbeda aturan bermain yang sudah mengalami pengembang sebagai ciri khas dari daerah-daerah tersebut. Permainan tradisional *engklek* biasanya dimainkan di luar ruangan, di atas tanah atau di atas lantai semen yang kemudian dibuat pola lintasan permainannya.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Materi permainan tradisional kelompok dianalogikan sebagai koreografi "komposisi kelompok". Koreografi kelompok adalah sebuah komposisi gerak yang secara kooperatif dilakukan oleh beberapa penari, penari-penari ini saling memiliki ikatan demi memberikan nafas kepada karya tari kelompok ini. Para penari memiliki peran dan tugasnya masing-masing, saling mendukung, membantu, mengisi hingga memadupadankan setiap unsur tari sehingga tercipta karya tari yang harmonis.

Koreografi kelompok dapat diidentifikasi menjadi 2 jenis yakni koreografi kelompok kecil (*Small Group Compositions)* yang diperagakan oleh 2 (genap/berpasangan) hingga 3 (ganjil) penari, dan koreografi kelompok besar (*Large Group Compositions*) yang diperagakan lebih dari 3 penari. Penentuan jumlah penari pada koreografi kelompok bersifat relatif misal: beberapa koreografi kelompok kecil digabungkan menjadi satu, maka dinamakan kelompok besar, begitu pula sebaliknya apabila koreografi kelompok besar berjumlah 6 orang penari dibagi menjadi 2 kelompok, maka komposisi tersebut dinamakan komposisi kelompok kecil .

Prosedur kegiatan pembelajaran 6, adalah permainan tradisional kelompok, guru menentukan komposisi kelompok besar atau kecil untuk dijadikan bahan ajar. Pemilihan ini berkaitan dengan materi yang akan dirancang oleh guru. Permainan tradisional kelompok besar artinya guru mencari permainan tradisional berskala besar (*ular naga*, *petak umpet*, *patok lele*), sedangkan permainan kelompok kecil artinya guru menetapkan permainan permainan berskala kecil (*engklek*, *dakon/ congklak*, *injit injit semut*, *cublak cublak suweng)*. Pengetahuan guru terhadap permainan-permainan ini sangat penting, karena tidak hanya berkaitan dengan jumlah penari, namun juga terkait tingkat kesulitan merangkai gerak, arah hadap, level hingga lintasan pola pada permainan. Setiap permainan memiliki nilai keterampilan, moral dan sosial, oleh sebab itu guru harus memiliki strategi yang tepat agar komposisi permainan kelompok ini berdampak, baik pada keterampilan, sikap maupun pengetahuan peserta didik.

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 6 ini, kompetensi seni yang dicapai yakni peserta didik diarahkan untuk mengenal (dengan bentuk kegiatan mengamati, mengapresiasi, mengidentifikasi, dan menetapkan) gerak tari permainan tradisional kelompok kecil dan maknanya yang akan direncanakan 1 kali pertemuan. Pengamatan dan arahan guru dapat difokuskan pada:

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Guru mempersiapkan perangkat dan media pembelajaran.

b. Guru mempelajari jenis permainan tradisional kelompok kecil yang ada disekitar lingkungan peserta didik.

c. Guru mempelajari komposisi tari kreatif (Buku “Mengenal Seni Tari” Keni Andewi).

d. Guru menyediakan video permainan tradisional kelompok kecil dari *youtube*.

e. Guru menentukan 1 permainan yang akan dijadikan konsep karya tari (Engklek).

f. Guru menyediakan video permainan engklek dari link *youtube*.

g. Guru menentukan motif gerak yang akan dijelaskan kepada peserta didik (misal: motif gerak melempar gacuk, motif gerak tengkak dan motif gerak brok).

h. Guru melakukan proses penjelajahan gerak, guru juga mengembangkan gerak engklek melalui proses kreatif dan inovatif.

i. Guru menentukan sendiri nama motif gerak yang telah ditemukan.

j. Guru menentukan lokasi di luar kelas untuk praktik permainan engklek.

k. Guru menguasai teknik bermain Engklek.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

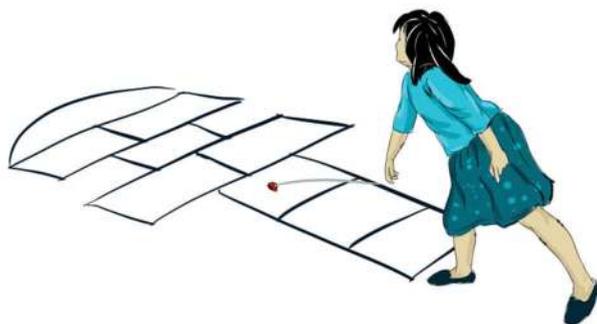
a. Kegiatan Pembuka

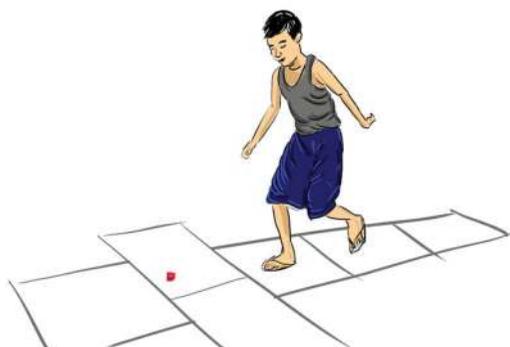
Deskripsi Kegiatan:

1) Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan membaca doa sebelum pembelajaran dimulai.
2) Guru menyapa peserta didik kemudian mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu lagu permainan anak seperti Injit-injit Semut, Cublak-cublak Suweng untuk memotivasi peserta didik.
3) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik tentang makna permainan tradisional
4) Guru mengajak peserta didik mengapresiasi beberapa permainan tradisional kelompok kecil yang sering dimainkan di lingkungan peserta didik melalui media *youtube*.
5) Guru meminta peserta didik untuk menceritakan secara singkat bentuk permainan tradisional kelompok kecil yang pernah dialami ataupun dilihat.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru membuat kelompok kecil berjumlah 2-3 orang peserta didik, agar peserta didik dapat berdiskusi materi permainan tradisional *engklek*.
2) Guru menentukan salah satu permainan tradisional kelompok kecil (*engklek)* sebagai materi pembelajaran.
3) Guru menayangkan video permainan *Engklek*, untuk mengenalkan gerak, arah hadap, level dan pola lintasan yang ada di permainan tradisional *engklek*.
4) Guru memberikan contoh gambar permainan *engklek*.
5) Guru memperlihatkan beberapa pola permainan *engklek* .
6) Guru menjelaskan komposisi tari kreatif kepada peserta didik.
7) Peserta didik beserta kelompok diminta untuk mendiskusikan konsep komposisi gerak permainan tradisional *Engklek*.
8) Guru mengajak peserta didik untuk *mengalami* pengalaman bergerak dengan bermain *engklek* secara kelompok kecil.
9) Guru memperkenalkan motif gerak *engklek* , seperti gerak melempar gacuk.

Gambar 2.18 Anak Melempar Gacuk
(sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

10) Guru memberikan contoh motif gerak *tengkak kanan* dan *tengkak kiri* (*tengkak*=angkat sebelah kaki).

Gambar 2.19 Anak Tengkak Kanan
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

11) Guru mencontohkan motif gerak *brok* (posisi kedua kaki ketika menginjak 2 kotak secara bersamaan).

Gambar 2.20 Gerak Brok
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

12) Peserta didik mengkomunikasikan hasil pengamatan gerak *engklek* bersama kelompok.

13) Peserta didik merencanakan motif gerak yang akan dikembangkan di pertemuan selanjutnya.

14) Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai pengalaman dalam memahi motif gerak pada permainan tradisional *engklek*.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru melakukan evaluasi terkait kesulitan yang dihadapi peserta didik ketika proses mengalami di kegiatan pembelajaran 1**.**
2) Guru memberikan peserta didik kesempatan menceritakan pengalamannya ketika melakukan permainan *engklek*.
3) Guru memberikan peserta didik kesempatan bernegosiasi untuk dirinya ataupun kelompoknya terkait materi yang didapat.
4) Peserta didik diminta menyimpulkan materi yang telah dipelajari di kegiatan pembelajaran 1.
5) Guru menjelaskan makna gerak pada permainan tradisional *engklek*.
6) Peserta didik berdoa sebagai penutup kegiatan pembelajaran yang dipimpin oleh salah satu peserta didik.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

a. Permainan tradisional kelompok kecil memiliki ciri jumlah pemain 2-3 orang sehingga, guru dapat mencari permainan tradisional lain, selain engklek yang ada di sekitarnya (contoh : lompat tali, dakon, injit, injit semut atau permainan kelompok kecil khas daerah setempat).

b. Apabila di daerah tersebut mempunyai bentuk permainan tradisional kelompok kecil yang lain, maka guru dapat mengolah materi tersebut dengan berdasarkan pada langkah-langkah mencipta karya tari kreatif (komposisi tari berbasis kreatifitas).

c. Engklek boleh menggunakan properti seperti gacuk ataupun tidak menggunakan properti, hal ini bisa ditawarkan kepada peserta didik.

d. Lokasi elemen mengalami bisa dilaksanakan di dalam kelas dengan melihat proyeksi permainan kelompok kecil (engklek) melalui media youtube ataupun bisa dengan observasi langsung di lapangan/di luar kelas.

J. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 7

1. Materi

Cara bermain *engklek gunung* (ada 8 kotak lintasan dengan 1 pola busur membentuk gunung pada bagian paling atas) di antaranya:

a. Langkah pertama pemain yang berjumlah minimal 2 orang melakukan suit atau hompimpah untuk menentukan siapa yang pertama bermain, setelah itu pemain terpilih melemparkan pecahan genting (gacuk) kearah busur no 9.

b. Permainan dimulai dengan melompat 1 kaki ke kotak 1, 2, dan 3 kemudian melompat ke kotak no 4 dan 5 bersamaan menggunakan 2 kaki horizontal.

c. Setelah itu pemain melompat kembali menggunakan 1 kaki ke kotak no 6 dan 2 kaki ke kotak 7 dan 8 secara bersamaan.

d. Setelah tiba di kotak 7 dan 8, pemain berbalik arah membelakangi pola busur tempat gacuk berada, kemudian pemain mengambil gacuk tanpa melihat ke belakang, sehingga pemain meraba posisi gacuk dimana, di sini pemain berusaha mendapatkan gacuk untuk dapat kembali ke kotak no 1 dengan melakukan lompatan yang sama.

e. Ketika tiba di titik awal pemain melempar gacuk ke arah kotak 1, sehingga kotak 1 ini tidak boleh diinjak atau dilewati kemudian langsung melompat ke kotak 2 dan 3 dengan 1 kaki kanan atau kiri.

f. Setelah melewati kotak ke 2 dan 3 pemain melompat ke kotak 4 dan 5 yang posisinya sejajar/horizontal dengan menggunakan 2 kaki secara bersamaan.

g. Selanjutnya pemain melompat kembali dengan menggunakan 1 kaki ke kotak ke 6 dan 2 kaki ke kotak 7 dan 8 terakhir di busur no 9.

h. Pemain yang berada di busur no 9 biasanya diberikan kebebasan bergerak dengan 2 kaki di kotak yang sama tidak seperti kotak kotak 1-8.

i. Setelah itu pemain kembali ke kotak no 1 untuk mengambil gacuk kemudian membalik gacuk dari telapak tangan ke punggung dan membelakangi pola permainan lalu melemparkan gacuk mengarah ke salah satu kotak dari nomor 1 hingga 9, yang apabila gacuk menempati salah satu kotak, maka kotak tersebut menjadi milik pemain tersebut, setelah mendapatkan rumahnya pemain meneruskan ke kotak no 2 dan seterusnya.

j. Permainan ini berhenti jika gacuk menyentuh garis/keluar dari garis, dan pemain menginjak garis atau menginjak rumah temannya.

Dalam permainan ini ada larangan yang harus dipatuhi, yakni *gacuk* tidak boleh menyentuh garis atau salah masuk ke kotak pemain lawan, begitu pula dengan kaki juga tidak boleh menyentuh garis, jika kedua hal ini terjadi, maka dilakukan pergantian pemain. Pola lintasan permainan engklek ada bermacam-macam misal

pola Engklek pola kupingan, kapal balasam, sondah kapal, ebrekan, Engklek pola palang merah, Engklek pola bulat payung, Engklek pola baling-baling, Engklek pola Menara dan lain-lain. Pola-pola ini memiliki lintasan tidak terlalu sama, ada perbedaan di beberapa bagian.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Prosedur kegiatan pembelajaran 7, peserta didik mengelola komposisi tari melalui permainan tradisional *engklek*. Komposisi tari kreatif yang didesain untuk anak hendaknya dibangun berdasarkan kebutuhan anak, dari anak, oleh anak dan untuk anak, sehingga karya tari permainan tradisional kelompok ini adalah hasil dari kreativitas peserta didik. Kegiatan eksplorasi, konstruksi dan presentasi merupakan kegiatan inti pada pembelajaran tari kreatif yang mampu membentuk karakter anak yang utuh. Komposisi tari kreatif ini merupakan karya kolektif peserta didik yang didalamnya lahir gagasan-gagasan kreatif masing-masing individu, gagasan yang muncul dari setiap anak ini melebur menjadi satu menjelma menjadi proyeksi karya kelompok yang kaya. Tahapan pada komposisi tari anak yang disederhanakan pada proses kreatif yakni:

a. Tema guru membantu menentukan tema, sebagai bahan pedoman peserta didik untuk dapat merancang kerangka karya.

b. Dinamika Gerak adalah unsur utama dalam tari, guru dapat mengembangkan gerak dengan meramu level, volume, arah hadap, lintasan pola lantai, waktu dan tenaga sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Pertama, untuk mengembangkan level, peserta didik dapat diarahkan pada saat mengawali gerak melompat dapat dilakukan dengan tiga macam level, baik rendah, sedang, dan tinggi. Pada saat mengakhiri gerak dapat diarahkan menggunakan level rendah ataupun sedang. Kedua, pengembangan volume dapat diarahkan untuk mengelola besar kecilnya gerak tangan sebagai penyeimbang gerak lompatan kaki. Ketiga, untuk mengembangkan arah hadap dapat dilakukan beberapa variasi arah hadap misal: samping kanan atau kiri, serong kanan atau kiri, depan atau belakang. Keempat mengenai lintasan pola lantai dapat dikembangkan dengan membuat lintasan garis lurus, lengkung, menyerupai huruf A/V/O/L/C, menyerupai angka 2/3/8/0. Kelima, pengembangan waktu dapat diarahkan ke perubahan tempo gerak dari lambat menjadi sedang, sedang menjadi cepat, lambat menjadi cepat, dan berlaku sebaliknya. Keenam, pengembangan pengolahan tenaga dapat diarahkan memvariasikan penggunaan tenaga saat bergerak, misal: dari bertenaga lemah menjadi kuat saat melakukan awalan gerak melompat, dan bertenaga kuat menjadi lemah saat mengakhiri gerak lompatan.

c. Desain dramatik pada tari anak adalah tahap menuangkan emosional alami peserta didik. Hal ini dapat dikaitkan dengan pada awal karya diisi dengan gerak yang sederhana seperti tengkak kanan dan kiri, kemudian semakin sulit seperti

penambahan kecepatan lompatan yang diiringi dengan perubahan arah hadap, dan diakhiri dengan gerak yang sederhana misal gerak tengkak kanan dan kiri yang diakhiri gerak brok.

d. Pola Lantai pola lintasan yang dilalui penari, pada pola lintasan tari engklek dapat dikembangkan dari pola lintasan asli pada gerak permainan engklek. Pengembangan seperti penjelasan pada poin 2.

e. Kostum, Rias, dan Aksesoris pada tari anak, guru menyediakan kostum dan aksesoris disesuaikan tema tarian begitupula dengan riasan hendaknya disesuaikan dengan karakter wajah anak (catatan : kostum dan aksesoris dapat pula dibuat bersama dengan peserta didik).

f. Properti tari anak digunakan sesuai dengan tema, contoh : permainan tradisional kelompok kecil engklek hanya menggunakan gacuk sebagai propertinya, sehingga diberikan kebebasan kepada peserta didik akan menggunakan properti atau tidak.

g. Desain Musik Pengiring tari anak hendaknya berirama riang dan menyenangkan, selain itu liriknya diharapkan memuat makna atau pesan yang bernilai mendidik.

h. Setting Panggung tari anak, guru dapat memanfaatkan lingkungan sekolah, alam, taman ataupun tempat bermain (Lighting digunakan jika dibutuhkan pada panggung pagelaran yang sebenarnya)

Pola lintasan pada permainan *engklek* dikaitkan dengan pola lantai yang akan dikembangkan oleh peserta didik. Keterampilan peserta didik yang terkandung dalam pengembangan pola lantai *engklek* adalah bagaimana peserta didik bersama timnya menyusun strategi, pengelolaan tubuh peserta didik dalam menjaga keseimbangan dan tenaga ketika melompat dengan menggunakan 1 kaki, dan kesesuaian tempo dalam melompat dari satu kotak kekotak lainnya, merupakan kemampuan yang didapat oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Indikator evaluasi pada proses pembelajaran guru dapat mengembangkan beberapa pertanyaan seperti: bagaimana cara mengembangkan gerak melompat dengan 1 kaki agar lebih variatif? Apakah bisa jika melompat dengan tempo yang cepat? Bagaimana merancang pola lantai yang kemudian digabungkan dengan elemen gerak?

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Guru mempersiapkan perangkat dan media pembelajaran

b. Guru mempelajari materi koreografi, dan komposisi tari kreatif (Sumber buku koreografi dan komposisi tari dan artikel jurnal seni tari)

c. Contoh buku:

- Koreografi (Bentuk-Teknik-Isi), (Y. Sumandyo, 2012).
- Kreativitas Koreografi (Pengetahuan dan Pratikum Koreografi bagi Guru), (Robby Hidajat, 2014).
- Koreografi Kelompok, (Y. Sumandyo, 2003).
- Pengetahuan & Tekhnik Menata Tari Untuk Anak Usia Dini, (Fuji, Astuti, 2018).

d. Guru mempelajari unsur-unsur koreografi tari, level, arah hadap dan lintasan pola lantai melalui buku referensi tari di point no 2.

e. Guru mempelajari cara mengembangkan gerak bermakna, level, arah hadap dan lintasan pola lantai dari referensi buku koreografi tari dan konten pengembangan gerak tari dari *youtube.*

f. Guru menyediakan video permainan engklek yang dapat dicari kemudian diunduh dari *youtube.*

g. Guru menguasai teknik gerak bermain engklek.

h. Guru mempersiapkan audio permainan engklek yang telah disediakan dibuku ini.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan membaca doa sebelum pembelajaran dimulai.
2) Guru menyapa peserta didik kemudian mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan pemanasan berupa *brain dance* yang bertujuan menstimulasi tubuh agar siap untuk bergerak.

   Sumber : https://youtu.be/09D6nzECac0
3) Guru mengulas kembali materi yang disampaikan pada pertemuan sebelumnnya.
4) Guru menyampaikan apersepsi dengan melakukan tanya jawab materi pada pertemuan sebelumnya.

   "Setelah mempraktikkan gerak permainan engklek, *apakah ada gerak yang dianggap sulit oleh peserta didik? "*
5) Guru Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik dengan menyampaikan pentingnya mencintai budaya Nusantara dengan terus melestarikan permainan tradisional.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru menstimulus peserta didik menggunakan video stimuli (video tari dolanan anak), dan audio stimuli (musik-musik permainan anak) untuk memberi penekanan pemahaman gerak bermakna pada permainan tradisional *engklek*.

   Sumber :
   https://youtu.be/iZkU-9o3XPg
   https://youtu.be/9GLPbQQW9Pw

2) Peserta didik diminta berkumpul dengan kelompoknya untuk mendiskusikan gerak bermakna pada permainan tradisional.

3) Peserta didik bersama kelompok mencoba memeragakan gerak pada permainan engklek.

4) Guru menguatkan pengalaman peserta didik dalam mengembangkan gerak bermakna, sehingga guru memperagakan pengembangan motif yang berasal dari salah satu gerak yang telah disampaikan pada kegiatan pembelajaran 1 (Contoh motif gerak *lempar gacuk*).

Gambar 2.21 Gerak Dasar
Sumber: Kemendikbud/Dyan (2020)

Gambar 2.22 Gerak Pengembangan Lempar Gacuk
Sumber: Kemendikbud/Dyan (2020)

5) Masing-masing peserta didik mencoba melakukan gerakan melempar gacuk, melompat satu kaki kiri ataupun kanan diatas lantai yang telah digambar pola kotak permainan *engklek* lalu kemudian peserta didik juga melakukan gerakan *brok* (menempatkan kedua kaki bersama ke tanah).

Gambar 2.23 Gerak Tengkak

Sumber: Kemendikbud/Dyan (2020)

Gambar 2.24 Gerakan Brok

Sumber: Kemendikbud/Dyan (2020)

6) Guru mengajarkan konsep ruang tenaga dan waktu secara singkat.
7) Peserta didik bersama dengan kelompoknya diberikan waktu untuk menjelajah/ mencari gerak engklek menggunakan konsep ruang, tenaga dan waktu.
8) Peserta didik bersama kelompok membedah serta menguraikan gerak-gerak pada permainan engklek untuk kemudian dikembangkan.
9) Peserta didik diberikan kebebasan untuk berkreativitas, mengembangkan gerak tari engklek bersama dengan kelompoknya.
10) Guru menyediakan musik pengiring tari dari audio dibuku ini.

Bermain Egrang

Cipt. Bye's Saprudin
Copyrigth: 2020

Gambar 2.25 Teks Lirik Audio dan Notasi
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

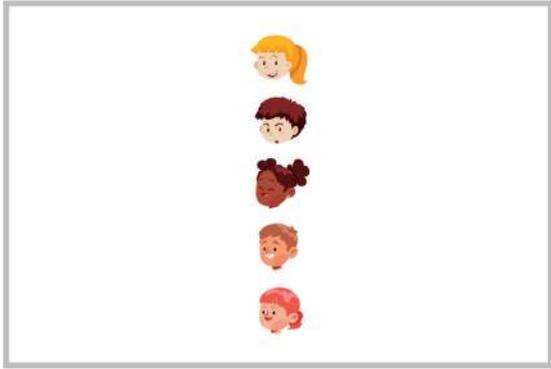
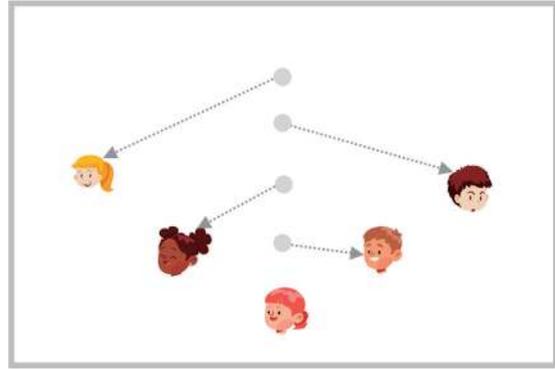
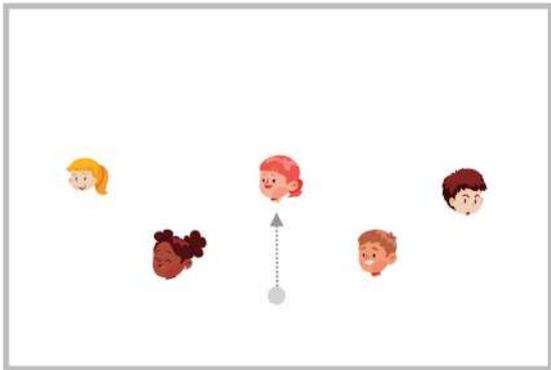
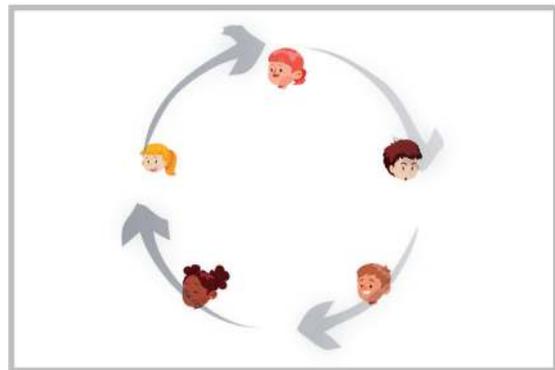
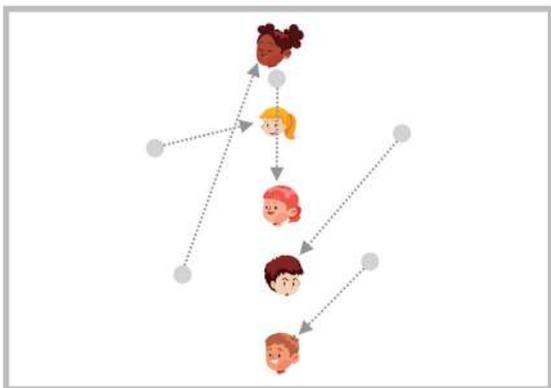
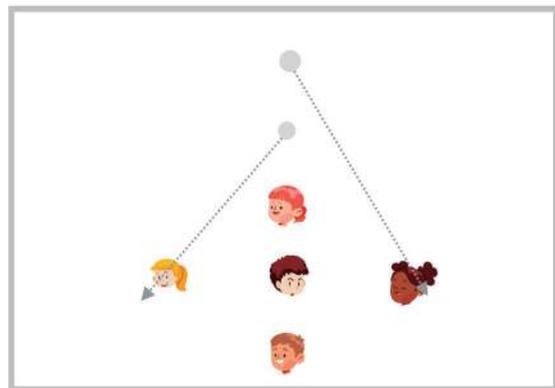
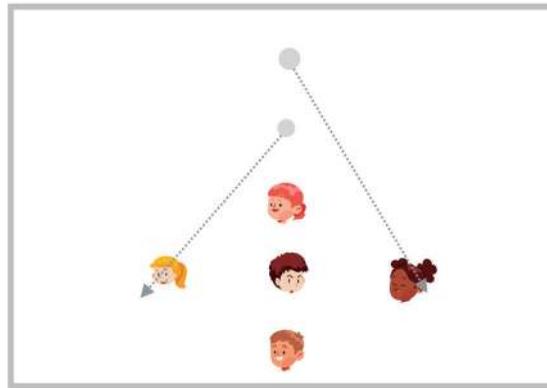
Gambar 2.26 Audio Permainan Engklek
https://soundcloud.com/3-d-584332151/musik-dan-melodi-bermain-engklek
Sumber: Kemendikbud/3D/Soundcloud (2021)

11) Guru memberi contoh pengembangan gerak *Engklek*, level dan arah hadap sederhana kepada peserta didik.

1	2
Gambar 2.27 Gerak Engklek/Tengkak Tangan di Belakang Sumber: Kemendikbud/Dyan (2020)	Gambar 2.28 Gerak Engklek Tangan di Belakang Sumber: Kemendikbud/Dyan (2020)

3	4
 Gambar 2.29 Kaki Silang Tangan Direntangkan Lurus ke Depan dan ke Belakang Sumber: Kemendikbud/Dyan (2020)	 Gambar 2.30 Kaki Silang Tangan Lurus Direntangkan ke Depan dan ke Belakang Sumber: Kemendikbud/Dyan (2020)
5	6
 Gambar 2.31 Penari Perempuan dan Laki-laki Melakukan Proses Pengembangan Gerak 5 Sumber: Kemendikbud/Dyan (2020)	 Gambar 2.32 Penari Perempuan dan Laki-laki Melakukan Proses Pengembangan Gerak 6 Sumber: Kemendikbud/Dyan (2020)

12) Guru memberikan contoh cara merangkai gerak kemudian dikaitkan dengan pola lantai yang benar.

13) Peserta didik bereksperimen merangkai gerak dengan alur pola lantai yang dibuat bersama kelompoknya, kegiatan ini direncanakan 1 pertemuan. berikut contoh rangkaian lintasan tari (pola lantai tari):

Pola lantai 1
Pola lantai 2
Pola lantai 3
Pola lantai 4
Pola lantai 5
Pola lantai 6

Pola lantai 7

Keterangan Lintasan
Gambar 2.33 Rangkaian Lintasan Tari
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

14) Peserta didik bersama kelompok mengkonstruksi gerak tari secara mandiri, peserta didik bekerja sama menyatukan gerakan untuk menjadi 1 karya tari.
15) Guru mengevaluasi proses mencipta tari engklek, peserta didik menyampaikan pengalamannya bergerak kreatif kepada guru, peserta didik bercerita kesulitan yang dihadapi bersama kelompok.
16) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya kerja tim didepan kelas.
17) Peserta didik saling berdiskusi memberikan masukan dan saran kepada masing-masing tim.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru melakukan evaluasi terkait kesulitan yang dihadapi peserta didik ketika proses mencipta di kegiatan pembelajaran 7 dan 8.
2) Guru memberikan peserta didik kesempatan menceritakan pengalamannya ketika menciptakan gerak tari dengan konsep permainan *engklek*.
3) Peserta didik bersama guru melakukan refleksi proses pembelajaran ke 2.
4) Peserta didik diminta menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari di kegiatan pembelajaran 2.
5) Pembelajaran diakhiri dengan doa dan memberi salam.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

a. Eksplorasi gerak bermakna bisa ditemukan melalui kegiatan sehari-hari di rumah mulai dari bangun tidur, mandi berpamitan dengan orang tua untuk berangkat kesekolah hingga kembali lagi ke rumah.
b. Guru mengarahkan peserta didik agar mencari pengembangan gerak *engklek* di rumah.
c. Guru memberikan referensi video pertunjukan tari *engklek* (*youtube*).
d. Guru memberikan referensi video gerak tari bermakna kepada peserta didik.

K. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 8

1. Materi

Unsur pendukung didalam pertunjukan terdiri dari tata rias, tata busana, music pengiring, property, aksesoris, dan setting panggung. Tata rias di dalam seni pertunjukan diperlukan untuk menegaskan watak dari tokoh atau karakter di atas panggung. Beberapa macam jenis rias korektif rias (rias panggung untuk tari, rias karakter untuk teater dan film, rias fantasi, dan rias efek khusus), rias karakter (menampilkan karakter sifat, ras, usia, dan jenis kelamin), rias fantasi (*nature make up*, super hero, dan horor), dan lain sebagainya.

Tata busana pada tari merupakan perlengkapan atau atribut yang dikenakan penari di atas panggung. Tata busana terdiri dari kostum dasar (stagen, torso, rok dalam), kostum bawah atau kaki (gongseng, legging, kaos kaki), bagian kepala (sanggul/gelung), aksesoris (ikat kepala, anting, kalung, gelang tangan gelang kaki, dan lain sebagainya). Arahan kostum beserta aksesoris yang digunakan disesuaikan

dengan tema dan kebutuhan tari. Kostum rias set aksesoris, bisa di sewa dimana saja di tempat penyewaan kostum, namun jika guru mengajak peserta didik untuk berfikir kreatif maka sebaiknya aksesoris, kostum dibuat bersama peserta didik.

Tata panggung atau desain panggung atau *scenary* adalah tempat/latar belakang sebagai penunjang dalam memainkan lakon, bermain musik, menyanyi, atau menari. Panggung atau pentas sebagai ruang suasana seputar gerak laku serta segala elemen-elemen visual kebutuhan pertunjukanada beberapa jenis panggung, Diantaranya *proscenium*, panggung *portable*, panggung arena, panggung area penuh, panggung tertutup dan panggung terbuka, dalam hal ini halaman sekolah dapat dimanfaatkan untuk dijadikan panggung kreasi di sekolah, tata pentas atau *setting* panggung penting untuk mendukung efek artistik dan juga mendukung kesesuaian konsep dan tema tari dengan suasana yang dihasilkan, sehingga mampu menghipnotis penonton.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Prosedur kegiatan pembelajaran 8 ditujukan kepada peserta didik untuk memilih dan menetapkan kostum, aksesoris yang digunakan. Guru menyediakan kostum dan aksesoris disesuaikan tema tarian. Kostum dan aksesoris yang disediakan oleh guru terdiri dari aksesoris kepala, kalung, baju atau rompi, kain jarik/songket, celana, gelang kaki diberi lonceng kecil, jika digunakan saat menari akan menghasilkan suara rentak kaki disertai bunyi lonceng. Selain itu guru dan peserta didik juga bekerja sama mendekorasi lokasi yang akan dijadikan panggung.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Guru mempersiapkan perangkat dan media pembelajaran.

b. Guru mempelajari cara membuat properti, aksesoris dan cara merias sederhana.

c. Guru menyediakan kostum yang disesuaikan dengan ciri khas permainan tradisional *engklek*.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka.

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan membaca doa sebelum pembelajaran dimulai.

2) Guru mengulas kembali materi yang disampaikan pada pertemuan sebelumnya.

3) Guru menampilkan video atau foto penari lengkap dengan kostum, rias, aksesoris, setting dan properti dalam sebuah pertunjukan.

4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru memberikan gambaran kostum dan rias tari permainan anak dari media *youtube*.

Gambar 2.34 Rias Wajah untuk Anak Putra
Sumber: Kemendikbud/Iqbal Muttaqin (2020)

Gambar 2.35 Rias Wajah untuk Anak Putri
Sumber: Kemendikbud/Peloggia (2020)

Gambar 2.36 Kostum Tari Anak Putra dan Putri
Sumber: Kemendikbud/Iqbal Muttaqin (2020)

2) Peserta didik mengamati jenis rias, kostum, aksesoris melalui contoh yang diberikan oleh guru.
3) Peserta didik bersama kelompok mempelajari bagaimana merancang setting panggung.
4) Peserta didik mendiskusikan kebutuhan rias, kostum, aksesoris untuk kelompoknya.
5) Guru menawarkan pemakaian atribut atau kostum, atau aksesoris atau properti sesuai dengan ciri khas permainan *engklek* kepada peserta didik.
6) Peserta didik menentukan kostum yang akan digunakan.
7) Peserta didik menentukan dimana setting untuk tempat pentas (bisa di dalam kelas ataupun diluar kelas).
8) Peserta didik bersama sama merancang dan mendekorasi setting panggung.

Gambar 2.37 Panggung in door
Sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Gambar 2.38 Panggung out door
Sumber: Kemendikbud/Salsa(2020)

9) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan kebutuhan pendukung karya tari di depan kelas.
10) Peserta didik saling berdiskusi memberikan masukan dan saran kepada masing-masing tim.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru melakukan evaluasi terkait kesulitan yang dihadapi peserta didik pada proses berpikir artistik di kegiatan pembelajaran 9.
2) Guru memberikan peserta didik kesempatan menceritakan pengalamannya ketika menentukan kostum atau atribut serta merancang dan mendekorasi panggung dengan konsep permainan *engklek*.
3) Peserta didik bersama guru melakukan refleksi terkait nilai moral dan karakter apa yang ditemukan proses pembelajaran ke 9.
4) Peserta didik diminta menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari di kegiatan pembelajaran 9.
5) Pembelajaran diakhiri dengan doa dan memberi salam.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

a. Kostum disesuaikan dengan tema tari.
b. Guru dapat menyewa kostum sesuai dengan kebutuhan tari.
c. Guru dapat mengarahkan peserta didik untuk memanfaatkan pakaian/atribut/ kostum yang dimiliki peserta didik dirumah dengan nuansa warna yang sama

atau dengan model pakaian yang sama.

d. Guru selain menyediakan kostum, namun peserta didik juga dapat menentukan kostum dan aksesorisnya sendiri

e. Guru dan peserta didik dapat berkreasi Bersama membuat aksesoris sesuai kreatifitas peserta didik dan kelompoknya.

f. Guru membantu merias peserta didik atau guru dapat meminta bantuan kepada orang tua peserta didik untuk bekerja sama dalam merias peserta didik.

g. Lokasi setting panggung memanfaatkan ruang publik atau tempat strategis disekitar sekolah.

L. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 9

1. Materi

Nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional kelompok kecil engklek adalah nilai social, tanggung jawab, kejujuran, kesabaran, kerja keras, saling menghargai, telaten dan sportivitas. Nilai budaya yang dapat diambil dari permaianan tradisional adalah tanpa disadari rasa cinta anak-anak terhadap permainan tradisional masih tertanam subur hingga saat ini. Manfaat permainan adalah, ketangkasan, keseimbangan, strategi, ketepatan, teliti dan kecerdasan dalam memperkirakan jarak lempar *gacuk*. Makna filosofis engklek bisa diartikan sebagai usaha dalam mendapatkan sesuatu. Cara yang ditempuh mulai dari melempar *gacuk* ke dalam kotak yang tepat, kemudian melewati kotak demi kotak dengan menggunakan satu kaki dan harus fokus ketika mengambil *gacuk* kembali, sampai pada saat melempar *gacuk* untuk mendapatkan sepetak kotak yang diinginkan. Itu menjadi gambaran proses seseorang untuk mendapatkan sesuatu harus fokus meskipun ditempuh dengan berbagai macam kondisi yang memberatkan dan melewati segala rintangan yang ada, sehingga berhasil dalam mencapai titik yang dituju.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Pada prosedur kegiatan pembelajaran ke 10 ini, kompetensi seni yang dicapai peserta didik yakni mengembangkan gerak bermakna dengan level, arah hadap dan pola lintasannya, dan peserta didik memiliki kesadaran terhadap nilai budaya yang terdapat pada permainan tradisional.

a. Pengembangan gerak bermakna dalam hidup sehari-hari: proses permainan Engklek ini dimulai dari kotak pertama hingga kotak ke 9 yang arti dan makna nya untuk menggapai sesuatu harus melalui prosesnya untuk mendapatkan hasil yang maksimal, tidak bisa melompat langsung ke kotak no 7 atau 9, tahapan kehidupan

harus dilalui dengan sungguh-sungguh dan bertanggung jawab. Permainan engklek juga mengajarkan kepada kita untuk menghargai, menghormati milik orang lain, serta tidak mengambil yang bukan miliknya.

b. Nilai budaya yang terkemas dalam permainan adalah; ketelitian, strategi, kesabaran. Nilai kesabaran strategi dan ketelitian dirasakan ketika kita melempar gacuk harus masuk ke dalam kotak, tidak boleh mengenai garis, sehingga kita harus berstrategi dan teliti dalam mengambil langkah. Strategi dalam menentukan rumah yang jadi hak kita pada beberapa bagian kotak juga merupakan hal penting agar kita bisa menang. Kemampuan dalam berstrategi melatih peserta didik untuk teliti, hati-hati, dan penuh perhitungan dalam mengambil langkah. Kesabaran adalah sebuah sikap yang ditunjukan peserta didik mampu mengelola strategi untuk mencapai cita-citanya. Selain itu kita harus memiliki kaki yang kuat, karena menjadi modal kita untuk melompat dan seimbang menjalani lintasan pola permainan Engklek ini atau jika di kehidupan, kita melintasi setiap proses kehidupan. Nilai lainnya peserta didik sebagai generasi muda mampu mencintai budaya sendiri, turut melestarikan permainan tradisional dengan terus memainkannya.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Mempersiapkan diri dengan membaca nilai-nilai pada permainan Egrang yang terkait Profil Pelajar Pancasila.

b. Membaca profil Pelajar Pancasila yang fokus mengenai kesadaran introspeksi diri, menghargai orang lain, menghargai lingkungannya.

c. Mengeksplorasi dengan memperagakan beberapa contoh sikap instrospeksi diri, menghargai orang lain, dan menghargai lingkungannya.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan membaca doa sebelum pembelajaran dimulai.

2) Guru menyapa peserta didik kemudian mengajak peserta didik untuk melakukan permainan injit injit semut bersama teman disebelahnya sebagai bentuk ice breaking untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar.

3) Guru meminta peserta didik untuk menceritakan kembali pengalaman bermain Engklek.

4) Guru meminta peserta didik untuk menceritakan kembali pengalaman selama membuat karya tari dengan tema permainan tradisional kelompok Engklek.
5) Guru menyimpulkan seluruh tanggapan peserta didik dalam menceritakan pengalaman berproses.
6) Guru meminta peserta didik untuk menyimak pesan dan nilai-nilai yang termuat dalam permainan tradisional Engklek.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta peserta didik menyadari nilai kerja sama tim, sportivitas, strategi, ketangkasan dan ketepatan pada saat bermain engklek dengan melakukan kegiatan tanya jawab.
2) Guru menangkap relasi antar nilai pada setiap prosedur pembelajaran kemudian disampaikan kepada peserta didik agar peserta didik mampu memahami dirinya sendiri, jujur dan toleransi dengan temannya.
3) Guru memberikan ilustrasi tentang bagaiamana cara menyampaikan pendapat dan menanggapi pendapat dengan baik dan sopan, agar peserta didik mampu menghargai dirinya sendiri serta menghormati pendapat dari teman sekelompoknya.
4) Peserta didik menunjukkan sikap percaya diri, bekerja keras, serta bertanggung jawab ketika dipercaya menjalankan misi untuk sampai ketitik tujuan (mencipta karya tari kreatif).
5) Peserta didik diberikan kesempatan untuk menanyakan tentang nilai keuletan saat menjaga keseimbangan tubuh pada saat bermain dan mencipta karya tari permainan *engklek*.
6) Peserta didik menyatakan pendapatnya tentang kesulitan ketika bekerja sama dengan tim kelompoknya, dalam mengatur strategi, dalam menyusun kerangka konsep karya hingga merangkai gerak.
7) Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa kegiatan menyenangkan di unit 2 ini adalah sebagai salah satu bentuk melestarikan benda dan nilai budaya Nusantara.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru melakukan evaluasi kepada peserta didik tentang menyepakati makna dan pesan apa yang peserta didik tangkap dari nilai yang terkandung pada permainan tradisional kelompok kecil (*Engklek*).

2) Guru memberikan peserta didik kesempatan merefleksikan pengalaman batin yang dirasakan di kegiatan pembelajaran ke 10.
3) Peserta didik bersama guru merasakan nilai dan manfaat yang didapat selama proses pembelajataran materi permainan tradisional kelompok kecil (*Engklek*).
4) Peserta didik mampu menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari di kegiatan pembelajaran ke 10.
5) Pembelajaran diakhiri dengan doa dan memberi salam.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

a. Guru mengaitkan sikap yang terbentuk dari permainan tradisional engklek ini dengan kehidupan sehari-hari peserta didik
b. Guru dapat mengganti *ice breaking* injit injit semut dengan permainan kelompok lain yang memiliki lirik seperti, cublak-cublak suweng, ular naga, dan lain sebagainya sesuai dengan permainan yang ada di daerah setempat.
c. Untuk mendapatkan nilai secara langsung, guru dapat mengulang Kembali kegiatan permainan di lapangan lalu kemudian langsung menjelaskan nilai yang terkandung pada setiap gerak dan langkah permainan hingga ketika mencipta karya gerak tari permainan anak.
d. Guru memberikan contoh permainan lain yang sarat akan makna, pesan dan nilai karakter dan nilai moral berdasarkan ciri pemuda Pancasila.

M. Refleksi Guru

1. Apakah seluruh peserta didik mampu untuk mengenali berbagai jenis gerak pada permainan tradisional Egrang?
2. Apakah seluruh peserta didik dapat menjelaskan gerak bermakna pada permainan tradisional Egrang?
3. Apakah seluruh peserta didik mampu menyusun rangkaian gerak bermakna yang bersumber dari permainan tradisional Egrang?
4. Apakah seluruh peserta didik dapat memilih dan menetapkan property yang mendukung rangkaian gerak bermakna karya peserta didik?
5. Apakah seluruh peserta didik mampu untuk memahami nilai-nilai budaya pada permainan tradisional Egrang?
6. Apakah seluruh peserta didik mampu mengaitkan nilai-nilai budaya pada permainan Egrang dengan kehidupannya?
7. Apakah seluruh peserta didik mengenal permainan tradisional kelompok kecil Egrang?
8. Apakah peserta didik berminat mengikuti kegiatan pembelajaran permainan tradisional kelompok kecil / Engklek?
9. Apakah peserta didik mampu menguasai dan mengembangkan motif gerak permainan tradisional Engklek?
10. Apakah peserta didik mampu bekerja sama dengan kelompok dalam proses menciptakan tari Engklek?
11. Apakah peserta didik mampu merefleksi diri dan teman di kelompoknya?
12. Apakah peserta didik merasa merdeka dalam mengembangkan gerak Engklek?
13. Apakah peserta didik memahami nilai-nilai budaya pada permainan Engklek?
14. Apakah peserta didik mampu mengaitkan nilai-nilai budaya permainan Engklek dengan kehidupannya?
15. Apakah peserta didik mengalami kesulitan selama pembelajaran?

N. Asesmen/Penilaian

1. Penilaian Kognitif Elemen Mengalami

Table 2.1 Contoh Pedoman Penilaian Pemahaman Peserta Didik Terhadap Permainan Egrang dan Engklek dan Gerak pada Permainan Egrang dan Engklek

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan	
Memperagakan berbagai gerak pada permainan Egrang				
Memperlihatkan bagian-bagian dari properti Egrang				
Mempraktikkan tekhnik bermain Engklek				
Menyusun tahapan permainan Engklek				

Table 2.2 Contoh Rubrik Penilaian Pemahaman Peserta didik Terhadap Permainan Egrang dan Gerak pada Permainan Egrang

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Memperagakan nama gerak pada permainan Egrang	Mampu menyebutkan 3 gerak pada permainan Egrang	Hanya mampu menyebutkan 2 nama gerak pada permainan Egrang	Tidak mampu menyebutkan gerak pada permainan Egrang
Memperlihatkan bagian dari properti Egrang	Mampu menyebutkan 3 bagian dari properti Egrang	Hanya mampu menyebutkan 2 bagian dari properti Egrang	Tidak mampu menyebutkan bagian dari properti Egrang

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Mempraktikan tekhnik bermain Engklek	Peserta didik dapat mempraktikkan 3 tekhnik bermain Engklek	Peserta didik hanya dapat mempraktikkan 1 tekhnik bermain Engklek	Peserta didik tidak dapat mempraktikkan tekhnik bermain Engklek
Menyusun tahapan permainan Engklek	Peserta didik mampu menyusun seluruh tahapan permainan Engklek	Peserta didik hanya dapat menyusun sebagian tahapan permainan Engklek	Peserta didik tidak dapat menyusun tahapan permainan Engklek

Table 2.3 Contoh Rubrik Penilaian LKS Permainan Egrang

Indikator	Rambu-rambu Jawaban	Skor
PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 DAN 2		
Menjelajah Properti Coba amati Egrang, dan isilah beberapa bagian ini: 1. Terbuat dari apakah Egrang? 2. Menurutmu apakah Egrang termasuk benda yang mempunyai berat ringan atau sedang atau berat? 3. Berapakah panjang Egrang yang sesuai dengan tinggi badanmu? 4. Terdiri dari bagian apa saja Egrang? 5. Apakah kamu dapat menaiki Egrang? 6. Apakah kamu dapat berjalan menggunakan Egrang?		

<table>
<tr><th>Indikator</th><th>Rambu-rambu Jawaban</th><th>Skor</th></tr>
<tr><td>Menelaah Gerak tanpa properti Egrang

Yuuk kita coba gerak ini dan tulislah kesanmu tentang:
1. Saat berdiri di kedua telapak kaki apakah tubuhmu seimbang?
2. Saat berdiri di salah satu telapak kaki, apakah tubuhmu masih seimbang?
3. Saat berdiri di kedua kaki dengan berjinjit, apakah kamu merasa seimbang? Coba bedakan dengan saat tidak jinjit, saat mana tubuhmu lebih seimbang?
4. Saat berdiri di salah satu kaki dengan berjinjit, apakah kamu merasa seimbang? Coba bedakan dengan saat tidak jinjit, saat mana tubuhmu lebih seimbang?</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 DAN 4</td></tr>
<tr><td>Menelaah Gerak Bermakna di Keseharian
1. Coba perhatikan dan amati kemudian sebutkan dua gerak keseharianmu yang mempunyai makna?
2. Coba peragakan gerak yang bermakna tersebut
3. Menurutmu, apa makna dari gerak tersebut?</td><td></td><td></td></tr>
</table>

Indikator	Rambu-rambu Jawaban	Skor
Merangkai gerak bermakna dengan tema tertentu 1. Dari dua gerak bermakna, gabungkanlah dengan gerak bermakna dari 3-4 temanmu 2. Kemudian peragakanlah dengan audio yang disediakan		
PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN 5		
Menemukan nilai-nilai pada permainan Egrang 1. Saat bermain Egrang, makna apa saja yang kamu rasakan? 2. Saat lomba adu kecepatan Egrang, dan kalau kamu menang, apa yang akan dilakukan? 3. Saat lomba adu kecepatan Egrang, dan kalau kamu kalah, apa yang akan dilakukan?		
Skor Maksimal LKS		100

Table 2.4 Contoh Hasil akhir Penilaian aspek Kognitif

No	Nama Peserta didik	Nilai		
		LKS	Tes Evaluasi	Nilai Akhir
1.				
2.				
Rata-rata				
Daya serap (%)				

$$\text{Nilai akhir pengetahuan} = \frac{\textbf{Skor LKS + Evaluasi}}{\textbf{2}} \times 100 = \ldots$$

2. Penilaian Psikomotor Elemen Mencipta dan Berfikir Artistik

Table 2.5 Contoh Pedoman Penilaian Makna Gerak pada Permainan Egrang

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Melakukan contoh Gerak Bermakna pada Kehidupan Sehari-hari				
Mempraktekkan Gerak Bermakna pada Permainan Egrang				
Merangkai Gerak Bermakna dengan Tema permainan				

Table 2.6 Contoh Rubrik Penilaian Makna Gerak pada Permainan Egrang

Kriteria	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Melakukan contoh Gerak Bermakna pada Kehidupan Sehari-hari	Mampu melakukan lima contoh gerak	Mampu melakukan dua contoh gerak	Tidak mampu melakukan contoh gerak
Mempraktekkan Gerak Bermakna pada Permainan Egrang	Mampu mempraktikkan tiga gerak bermakna	Mampu mempraktikkan satu gerak bermakna	Tidak mampu mempraktikkan gerak bermakna
Merangkai Gerak Bermakna dengan Tema permainan	mampu merangkai gerak bermakna tema permainan	hanya mampu merangkai beberapa gerak bermakna tema permainan	Tidak mampu merangkai

Table 2.7 Contoh Pedoman Penilaian Pengembangan Gerak Bermakna, Arah Hadap, Level dan Lintasan Pola Lantai

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi		
	Sudah Terlihat (ST) 3	Cukup Terlihat (CT) 2	Belum Terlihat (BT) 1
Ketangkasan			
Ketepatan			
Kreativitas			
Kerja sama tim			

Keterangan :

ST : Sudah Terlihat
Apabila peserta didik sudah dapat memperlihatkan 3 perilaku yang dinyatakan dalam indikator keterampilan.

CT : Cukup Terlihat
Apabila peserta didika hanya dapat memperlihatkan 1 perilaku yang dinyatakan dalam indikator keterampilan.

BT : Belum Terlihat
Apabila peserta didik belum dapat memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator keterampilan.

Table 2.8 Rubrik Penilaian Pengembangan Gerak Bermakna, Arah Hadap, Level dan Lintasan Pola Lantai

No	Kriteria	ST 3	CT 2	BT 1
1.	Ketangkasan	Peserta didik mampu memperlihatkan 3 motif gerak tari dengan sigap.	Peserta didik mampu memperlihatkan 1 motif gerak tari dengan sigap	Peserta didik belum memperlihatkan motif gerak tari dengan sigap

No	Kriteria	ST 3	CT 2	BT 1
2.	Ketepatan	Peserta didik mampu memperagakan 3 gerak tari dengan tepat sesuai motif gerak yang telah dibuat	Peserta didik mampu memperagakan 1 gerak tari dengan tepat sesuai motif gerak yang telah dibuat	Peserta didik belum mampu memperagakan motif gerak tari dengan tepat sesuai motif gerak yang telah dibuat
3.	Strategi	Peserta didik mampu menyusun 3 motif gerak tari sesuai dengan aturan yang telah ditentukan	Peserta didik mampu menyusun 1 motif gerak tari sesuai dengan aturan yang telah ditentukan	Peserta didik belum mampu menyusun motif gerak tari sesuai dengan aturan yang telah ditentukan
4.	Kreativitas	Peserta didik mampu menciptakan 3 motif gerak tari sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan	Peserta didik mampu menciptakan 1 motif gerak tari sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan	Peserta didik belum mampu menciptakan motif gerak tari sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan
5.	Kerja Sama	Peserta didik mampu berdiskusi dalam menyepakati 3 motif gerak tari	Peserta didik mampu berdiskusi dalam menyepakati 1 motif gerak	Peserta didik belum mampu berdiskusi dalam menyepakati motif gerak

Table 2.9 Contoh Pedoman Penilaian Unsur Pendukung Tari, Atribut atau Kostum, Musik, Setting Panggung

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Sesuai 3	Cukup 2	Tidak Sesuai 1	
Kesesuaian kostum aksesoris dengan tema				
Iringan musik dengan gerak				
Kesesuaian setting panggung dengan tema				

Table 2.10 Contoh Rubrik Penilaian Unsur Pendukung Tari, Atribut atau Kostum, Musik, Setting Panggung

Kriteria	Sesuai	Cukup	Tidak Sesuai
	3	2	1
Kesesuaian kostum aksesoris dengan tema	Sesuai antara kostum, aksesoris dengan tema	Cukup sesuai antara kostum, aksesoris dengan tema	Tidak sesuai antara kostum, aksesoris dengan tema
Kesesuaian ringan musik dengan gerak dan tema	Iringan musik sesuai dengan gerak dan tema	Iringan musik cukup sesuai dengan gerak dan tema	Iringan musik tidak sesuai dengan gerak dan tema
Kesesuaian setting panggung dengan tema	setting panggung dengan tema sangat sesuai	setting panggung dengan tema cukup sesuai	setting panggung dengan tema tidak sesuai

3. Penilaian Afektif Elemen Berdampak dan Refleksi

Table 2.11 Contoh Pedoman Penilaian Nilai-nilai pada Permainan Egrang

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Mampu mengkualifikasi pesan dan nilai gerak bermakna pada kehidupan sehari-hari				
Mampu mengaitkan antara pesan dan nilai-nilai yang termuat dalam permainan Egrang dengan kehidupannya.				

Table 2.12 Contoh Rubrik Penilaian Nilai-nilai pada Permainan Egrang

Kriteria	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	3	2	1
Mampu mengkualifikasi pesan dan nilai gerak bermakna pada kehidupan sehari-hari	Peserta didik selalu mampu mengkualifikasi pesan dan nilai gerak bermakna pada kehidupan sehari-hari	Peserta didik kadang-kadang mampu mengkualifikasi pesan dan nilai gerak bermakna pada kehidupan sehari-hari	Peserta didik tidak pernah mampu mengkualifikasi pesan dan nilai gerak bermakna pada kehidupan sehari-hari

Kriteria	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	3	2	1
Mampu mengaitkan antara pesan dan nilai-nilai yang termuat dalam permainan Egrang dengan kehidupannya.	Peserta didik dapat mengaitkan seluruh pesan dan nilai-nilai yang termuat dalam permainan Egrang dengan kehidupannya.	Peserta didik hanya dapat mengaitkan satu pesan dan nilai-nilai yang termuat dalam permainan Egrang dengan kehidupannya.	Peserta didik tidak dapat mengaitkan pesan dan nilai-nilai yang termuat dalam permainan Egrang dengan kehidupannya.

Table 2.13 Contoh Pedoman Penilaian Nilai Sikap pada Permainan Engklek

No	Nama	Tanggung Jawab				Percaya diri				Disiplin				Total Skor	Nilai
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
Dst															

Table 2.14 Contoh Rubrik Penilaian Nilai Sikap pada Permainan Engklek

Kriteria	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	3	2	1
Tanggung jawab	Selalu bertanggung jawab dalam bersikap dan bertindak terhadap guru dan teman	Kadang-kadang bertanggung jawab dalam bersikap dan bertindak terhadap guru dan teman	Tidak pernah bertanggung jawab dalam bersikap dan bertindak terhadap guru dan teman
Percaya diri	peserta didik sangat yakin saat menjawab soal yang diberikan	peserta didik kurang yakin saat menjawab soal yang diberikan	peserta didik tidak yakin menjawab soal yang diberikan
Disiplin	Selalu disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran	Kadang-kadang disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran	Tidak pernah disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran

Table 2.15 Contoh Rubrik Penilaian Proses tentang Nilai Karakter pada Permainan Engklek

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Peserta didik mampu menghargai perbedaan pendapat di dalam proses penciptaan tari				
Peserta didik turut berperan aktif dalam proses karya				

Table 2.16 Contoh Rubrik Penilaian Proses tentang Nilai Karakter pada Permainan Engklek

Kriteria	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	3	2	1
Peserta didik mampu menghargai perbedaan pendapat di dalam proses penciptaan tari	Peserta didik mampu menghargai perbedaan pendapat di dalam proses penciptaan tari	Peserta didik kurang mampu menghargai perbedaan pendapat didalam proses penciptaan tari	Peserta didik tidak mampu menghargai perbedaan pendapat didalam proses penciptaan tari
Peserta didik turut berperan aktif dalam proses karya	Peserta didik mampu berperan aktif dalam proses karya di dalam kelompok	Peserta didik kurang mampu berperan aktif dalam proses karya di dalam kelompok	Peserta didik tidak mampu berperan aktif dalam proses karya di dalam kelompok

O. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Remedial merupakan kegiatan yang disediakan bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan remedial ini ditujukan untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan kompetensi yang belum tercapai dalam unit pembelajaran yang disampaikan. Guru melakukan identifikasi terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dengan melakukan wawancara (latar belakang dan penyebab kesulitan belajar), pengamatan, beberapa tes dan lain sebagainya. Setelah guru menemukan penyebab kesulitan belajar peserta didik, langkah berikutnya guru memberikan pembelajaran remedial sesuai dengan jenis, tingkat kesulitan dan kemampuan peserta didik, yang dapat dilakukan melalui beberapa cara yakni: 1) bimbingan khusus secara individu, 2) bimbingan berkelompok, 3) mengulang kembali pembelajaran dengan menggunakan materi yang disederhanakan, metode dan media yang berbeda serta penyederhanaan test atau pertanyaan, dan 4) pemanfaatan tutor sebaya. Berikut salah satu contoh bentuk pelaksanaan remedial yang dapat dapat dilakukan guru:

a. Peserta didik diminta untuk menjelaskan kembali pola lintasan permainan engklek dan permainan egrang melalui buku bergambar

b. Peserta didik diminta untuk menyebutkan minimal 5 macam pola kotak permainan engklek dari berbagai daerah di Indonesia.

c. Peserta didik diminta memperagakan kembali gerak engklek yang telah mengalami pengembangan gerak atau distilasi.

2. Pengayaan

Pengayaan merupakan kegiatan pembelajaran yang disediakan bagi peserta didik yang telah menuntaskan tujuan pembelajaran berdasarkan dengan hasil capaian assesment di unit pembelajaran. Materi pengayaan merupakan materi tambahan yang berupa penguatan materi maupun pengembangan materi di unit pembelajaran yang telah dipelajari. Guru dapat memberikan beberapa materi seperti dibawah ini:

Gasing

Gasing merupakan sebuah permainan yang berasal dari melayu yang kemudian menyebar kebeberapa daerah di Indonesia. Permainan ini pernah menjadi idola pada masanya, permainan yang popular dan banyak diminati. Pada saat ini permainan Gasing sudah tergeser oleh permainan modern, permainan Gasing biasanya dimainkan oleh anak laki-laki.

Kata Gasing berasal dari 2 suku kata yaitu ‘gang’ dan ‘sing’ , gang artinya Lorong atau lokasi lahan dan sing artinya suara, maka Gasing adalah sebuah permainan yang dimainkan disebuah lokasi atau tempat yang kosong dan mengeluarkan bunyi. Permainan ini dapat dilakukan secara individual atau berkelompok, dalam kelompok permainan Gasing yang menang adalah Gasing yang berputarnya paling lama.

Dibeberapa daerah lain Gasing terbuat dari bambu, namun Gasing tradisional pada umumnya terbuat dari kayu dan memainkannya menggunakan tari yang terbuat dari kulit pohon. Jenis kayu yang biasanya dipakai untuk membuat Gasing yaitu menggeris, pelawan, kayu besi, leban, mentigi dan sejenisnya.

Disetiap daerah Gasing memiliki nama berbeda-beda, di Jawa Barat dan Jakarta disebut dengan ‘gangsing’ atau ‘panggal’. ‘pukang’ di daerah Lampung, ‘begasing’ di Kalimantan Timur, ‘aipong’ di Maluku, ‘magasing’ di Sulawesi Selatan dan Nusa Tenggara Barat, di Lombok disebut dengan ‘gansing’, di Sulawesi Selatan menyebutnya paki, ‘kekehan’ di Jawa Timur, di Yogyakarta jika terbuat dari kayu disebut ‘pathon’ dan ‘gansingan’ jika terbuat dari bamboo. Gangsing banyak digunakan di daerah Jambi, Bengkulu, Sumatera Barat, Tanjung Pinang dan Kepulauan Riau.

Gambar 2.39 Permainan Gasing
Sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Layang-layang

Layang-layang merupakan salah satu permainan tradisional dari Indonesia. Layang-layang sering dimainkan oleh anak-anak di tanah lapang. Tidak hanya anak-anak, orang dewasa dan orang tua juga ikut bermain layang-layang. Setiap daerah memiliki keunikan atau ciri khas tentang layang-layang. Layang-layang dapat dibuat dari dua batang yang ditutupi dengan bahan layar atau dibuat dalam konfigurasi yang membutuhkan kerangka kerja yang kompleks. Bahan untuk membuat layang-layang, seperti bambu atau kayu, kain atau kertas, dan tali. Pada dasarnya tidak berubah selama lebih dari 2.000 tahun. Saat ini, layang-layang sering dibangun dengan bahan sintetis.

Ada ciri-ciri pada layang-layang, yakni: Terdapatnya dua pasang sisi yang sama panjang. Terdapatnya sepasang sudut berhadapan yang sama besar. Terdapatnya satu sumbu simetri yang merupakan diagonal terpanjang. Salah satu dari diagonalnya membagi dua sama panjang diagonal lainnya secara tegak lurus. Diagonal-diagonal yang dimiliki oleh bangun layang-layang saling tegak lurus. Diagonal yang menghubungkan sudut puncak membagi dua bagian sudut-sudut puncak dan layang-layang menjadi dua buah bagian yang besarnya sama.

Berikut cara bermain layang-layang: Siapkan peralatan berupa layang-layang dan benang. Melihat potensi adanya angin, karena bermain layang-layang sangat ditentukan oleh angin dan lokasi permainan. Posisi badan layang-layang harus membelakangi arah angin. Maka layangan dapat mudah terangkat melayang naik ke udara. Jika permainan layangan diadu', maka benang yang disiapkan adalah benang yang diolah dengan cara melekatkan pecahan kaca halus menggunakan lem. Benang diolah hingga menjadi tajam. Ketika menaikkan layangan tidak untuk bertanding, atau biasanya sekedar hobi, maka tidak perlu menggunakan benang begelas tapi cukup benang biasa atau benang bola atau tangsi.

Gambar 2.40 Permainan Layang-layang
Sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

3. Beberapa Permainan Tradisional Kelompok Kecil

Dakon

Dakon (Congklak) merupakan salah permainan tradisional anak yang paling populer di Indonesia. Mengakui apa yang menjadi miliknya adalah tujuan dari permainan ini. Dakon adalah salah satu jenis permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak laki-laki maupun perempuan. Bahkan, dakon bisa juga dimainkan oleh orang dewasa sebagai sarana rekreasi. Dulu, permainan congklak menggunakan papan kayu dengan ukiran hanya dimainkan oleh para bangsawan saja. Sementara rakyat biasanya bermain congklak dengan cara membuat lubang di tanah. Umumnya congklak memang dimainkan oleh anak-anak perempuan daripada laki-laki.

Nama permainan ini di setiap daerah berbeda-beda. Di Jawa, permainan ini lebih dikenal dengan nama *Congklak, Dakon, Dhakon* atau *Dhakonan*. Di beberapa daerah di Sumatera yang berkebudayaan Melayu, permainan ini dikenal dengan nama *Congkak*. Di Lampung, permainan ini lebih dikenal dengan nama dentuman lamban, sedangkan di Sulawesi permainan ini lebih dikenal dengan beberapa nama: *Mokaotan, Maggaleceng, Aggalacang* dan *Nogarata.*

Permainan dakon/congklak ini dilakukan oleh dua orang. Dalam permainan mereka menggunakan papan yang dinamakan papan congklak dan 98 (14 x 7) buah biji yang dinamakan biji congklak atau buah congklak. Umumnya papan congklak terbuat dari kayu dan plastik, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan, kelereng atau plastik. Pada papan congklak terdapat 16 buah lubang yang terdiri atas 14 lubang kecil yang saling berhadapan dan 2 lubang besar di kedua sisinya. Setiap 7 lubang kecil di sisi pemain dan lubang besar di sisi kananya dianggap sebagai milik sang pemain. Pada awal permainan setiap lubang kecil diisi dengan tujuh buah biji. Dua orang pemain yang berhadapan, salah seorang yang memulai dapat memilih lubang yang akan diambil dan meletakkan satu ke lubang di sebelah kanannya dan seterusnya berlawanan arah jarum jam. Bila biji habis di lubang kecil yang berisi biji lainnya, ia dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi, bila habis di lubang besar miliknya maka ia dapat melanjutkan dengan memilih lubang kecil di sisinya. Bila habis di lubang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh biji di sisi yang berhadapan. Tetapi bila berhenti di lubang kosong di sisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa. Permainan dianggap selesai bila sudah tidak ada biji lagi yang dapat diambil (seluruh biji ada di lubang besar kedua pemain). Pemenangnya adalah yang mendapatkan biji terbanyak.

Gambar 2.41 Permainan Dakon

Sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Injit-injit Semut

Lagu Injit-injit Semut dikenal sebagai lagu daerah Jambi dan lagu anak-anak, karena lagu ini digunakan anak-anak untuk mengiringi permaianan cubit-mencubit tangan temannya. Permainan ini lebih dikenal dengan nama permainan Injit-injit Semut, karena lagu Injit-injit Semut digunakan sebagai iringan lagu dalam permainan. Permainan ini dapat dimainkan dengan minimal dua orang. Dalam permainan ini tidak ada yang menang dan tidak ada yang kalah. Permainan Injit-injit Semut mengandung nilai *emotion quotient*. Permainan Injit-injit Semut mengandung nilai, dimana para pemain harus belajar menerima, menilai, dan mengelola emosi dengan baik. Permainan injit-injit semut mengajarkan untuk jangan pernah menyakiti orang lain, karena sebenarnya yang sakit adalah diri kita sendiri. Jika dihubungkan dengan ajaran taman siswa, Injit-injit Semut mengandung nilai kodrat alam. Dimana sesuatu yang kita tanam akan kita peroleh. Cara permainan Injit-injit Semut sebagai berikut:

1. pemain menumpuk tangan diatas tangan teman.
2. tangan yang menyentuh punggung tangan temannya akan saling mencubit satu sama lain.
3. jika tangan yang dibawah tidak kuat menahan rasa sakit dari cubitan teman maka boleh naik ke tangan yang paling atas.
4. tangan pemain yang kuat menahan rasa sakit cubitan akan naik ke tangan paling atas jika lagu yang dinyanyikan sudah selesai.

Lagu Injit-injit Semut :

Injit-injit Semut

siapa sakit naik diatas

Injit-injit Semut

walau sakit jangan dilepas

Injit-injit Semut

siapa sakit naik diatas

Injit-injit Semut

walau sakit jangan dilepas

Gambar 2.42 Permainan Injit-injit Semut

Sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

P. Lembar Kegiatan Peserta Didik

1. Prosedur kegiatan pembelajaran 1 dan 2

a. Menjelajah Properti

Coba amati Egrang, dan isilah beberapa bagian ini:

Gambar 2.43 Anak bermain Egrang 2
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

1) Terbuat dari apakah Egrang?
2) Menurutmu apakah Egrang termasuk benda yang mempunyai berat ringan atau sedang atau berat?
3) Berapakah panjang Egrang yang sesuai dengan tinggi badanmu?
4) Apakah kamu dapat menaiki Egrang?
   Apakah kamu dapat berjalan menggunakan Egrang?

b. Menelaah Gerak tanpa properti Egrang

Yuuk kita coba gerak ini dan tulislah kesanmu tentang:

1) Saat berdiri di kedua telapak kaki apakah tubuhmu seimbang?
2) Saat berdiri di salah satu telapak kaki, apakah tubuhmu masih seimbang?
3) Saat berdiri di kedua kaki dengan berjinjit, apakah kamu merasa seimbang?

c. Merasakan Gerak Menggunakan Egrang

1) Cobalah untuk melangkah dengan tempo lambat, bagaimana perasaanmu, sulitkah melangkah menggunakan Egrang?

2) Cobalah melangkah dengan tempo sedang, bagaimana perasaanmu, sulitkah melangkah menggunakan Egrang?

3) Cobalah melangkah ke samping kanan atau kiri, bagaimana perasaanmu? Lebih sulit melangkah ke depan atau melangkah ke samping?

4) Berlatihkan melakukan gerakan melangkah ke depan atau ke samping kanan atau kiri dengan lintasan lurus!

   Berlatihlah melakukan gerakan melangkah ke depan atau ke samping kanan atau kiri dengan lintasan lingkaran!

2. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 3 dan 4

a. Menelaah Gerak Bermakna di Keseharian

1) Coba perhatikan dan amati kemudian sebutkan, dua gerak keseharianmu yang mempunyai makna?
2) Coba peragakan gerak yang bermakna tersebut!
   Menurutmu, apa makna dari gerak tersebut?

b. Merangkai Gerak Bermakna pada Permainan Egrang

1) Bagaimana perasaanmu saat melangkah dengan Egrang?

2) Bagaimana perasaanmu turun dari Egrang?

3) Coba sekarang imajinasikan bahwa kamu memenangkan sebuah perlombaan dan dipanggil oleh panitia untuk naik panggung, apakah saat naik ke panggung hampir sama dengan naik Egrang? Artinya apakah keberhasilan keduanya sama?

4) Menurutmu bila keberhasilan itu terjadi dikenyataan, apakah yang kamu rasakan? Senang, biasa saja, atau sedih? Keberhasilan apakah yang kamu cita-citakan saat ini?

c. Merangkai gerak bermakna dengan tema tertentu

1) Dari dua gerak bermakna, gabungkanlah dengan gerak bermakna dari 3-4 temanmu!
2) Kemudian peragakanlah dengan audio yang disediakan!

d. Memilih properti atau kostum yang sesuai dengan rangkaian gerak bermakna karya peserta didik

1) Coba pilihlah properti yang tepat untuk menampilkan karya tarimu!

2) Coba pilihlah kostum yang tepat untuk menampilkan karya tarimu!

3. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 5

a. Menelaah nilai-nilai pada permainan Egrang

1) Saat lomba adu kecepatan Egrang, dan kalau kamu menang, apa yang akan dilakukan?
2) Ketika kalah dalam lomba adu kecepatan Egrang, apa yang akan dilakukan?

b. Menemukan keterkaitan nilai dengan kehidupan peserta didik

1. Menurutmu, lomba atau kompetisi apa yang pernah kamu hadapi?
2. Apakah kita boleh sombong bila menang dalam satu perlombaan?
3. Apakah kita boleh putus asa dan iri bila kalah dalam satu perlombaan?
4. Apabila kamu belum bisa menang atau menguasai sesuatu, harus bagaimanakah bersikap?

4. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 6

Aku Bisa Mengerjakan!!

a. Gambarlah aktifitas permainan tradisional apapun yang ada disekitarmu pada kolom di bawah ini.

b. Amatilah permainan tradisional engklek kemudian tuliskan hasil pengamatanmu pada kolom di bawah ini!

No	Indikator Pengamatan	Deskripsi Hasil Pengamatan
1.	Jenis-jenis pola kotak permainan Engklek	
2.	Aturan Main Engklek	
3.	Cara Bermain Engklek	
4.	Gerak Engklek	

No	Indikator Pengamatan	Deskripsi Hasil Pengamatan
5.	Jumlah pemain engklek	

c. Ragam gerak tari merupakan gerakan tari yang tersusun atas unsur gerak, arah hadap, level, dan pola lantai. Diskusikan bersama kelompokmu, beri nama gerak mu kemudian deskripsikan!

No	Nama Gerak Engklek	Deskripsi Pengembangan Gerak Engklek
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

4. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 7 dan 8

a. Pola kotak lintasan merupakan gambar pola yang digunakan untuk bermain engklek. Gambarlah bentuk pola kotak permainan Engklek sesuai dengan kreatifitasmu!

5. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 9

Diskusikan bersama teman kelompokmu kemudian uraikan pada kolom di bawah ini nilai apa yang dapat kamu serap dari gerak tari dengan konsep gerak engklek.

Q. Lembar Bacaan Peserta Didik

1. Berbagai Istilah Egrang di Beberapa Daerah Indonesia

Ada beberapa istilah Egrang di Indonesia, di antaranya di daerah Sumatera Barat disebut dengan istilah 'tengak-tengak' yang berasal dari kata 'tengak' yang artinya pincang, ada juga sebutan 'jangkungan' sebutan ini dari daerah Sumatera Utara, istilah ini diperkirakan dari orang Jawa yang berada di daerah Sumatera Utara, di Jawa Tengah Egrang disebut dengan 'jangkungan' yang berasal dari nama burung berkaki panjang, sedangkan di Bengkulu disebut dengan 'ingau' yang artinya sepatu bambu, di Jawa Barat disebut 'jangkungan' yang berarti alat untuk membuat tinggi, 'bantungkau' sebutan di Kalimantan Selatan yang berasal dari bahasa Banjar; di suku Kaili. Di Sulawesi Tengah disebut Tilako. Egrang adalah terompah pacung yang terbuat dari bambu yang panjang, penjelasan ini dari bahasa Lampung. Pada zaman dahulu, surat-surat dikirimkan oleh pos menggunakan Egrang, Egrang juga merupakan sebuah permainan tradisional di Jepang dan dijadikan perlombaan dalam acara acara olahraga di Sekolah-sekolah Dasar. Kadang kala permainan Egrang dipadukan dengan hiburan lewat pertunjukan badut-badut sirkus di Eropa. Di Perancis Egrang disebut *tchangues*, diwilayah *Landes tchangues* kerap digunakan oleh pengembala hewan, Perancis bagian Barat Daya yang terkenal memiliki medan berawa dan berbahaya. Mereka bisa dengan leluasa mengawas hewan yang digembalakan dengan memanfaatkan alat tersebut.

2. Jenis Egrang

Egrang Bathok

Selain dari bambu, anak-anak masyarakat Jawa masa lalu juga mengenal Egrang Bathok. Egrang ini dibuat dari bahan dasar tempurung kelapa dipadukan dengan tali plastik. Dolanan Egrang Bathok dimainkan oleh anak laki-laki dan anak perempuan. Permainannya pun cukup mudah, kaki tinggal diletakkan di atas masing-masing tempurung, kemudian satu kaki diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada batok lain di tanah seperti layaknya berjalan.

3. Teknik Permainan Egrang

Aturan permainan ini dapat dibagi menjadi 2, yaitu perbandingan untuk menjatuhkan dengan cara saling memukul kaki-kaki bambunya dan perlombaan adu kecepatan. Permainan ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok yang terdiri dari 2-6 orang. Anak-anak yang berusia 7-11 tahun biasanya memaninkan perlombaan adu kecepatan dengan jumlah 2-5 orang. Anak-anak yang berusia 11-13 tahun memaikan untuk saling menjatuhkan lawan dengan menggunakan sistem kompetisi. Diawali dengan berdirinya 3-4 pemain digaris start sambal menaiki Egrang maka permainan hanya berupa adu kecepatan. Mereka yang kurang tinggi dan baru belajar bermain Egrang dapat menaikinya ditempat yang agak tinggi atau menggunakan tangga dan baru berjalan ke garis start. Jika sudah siap, orang yang tidak ikut bermain akan memberikan aba-aba untuk segera memulai bermain. Para pemain akan beradu kecepatan menuju garis finis. Dinyatakan menang apabila pemain yang lebih dulu mencapai garis finis. Jika permainan bertujuan untuk mengadu bambu masing-masing pemain, akan berawal memilih 2 orang pemain yang dilakukan secara musyawarah/mufakat. Selanjutnya mereka berdiri berhadapan. Jika telah siap maka peserta lain yang belum bermain akan memberikan aba-aba permainan untuk segera dimulai. Setelah mendengar aba-aba, kedua pemain akan mulai mengadukan Egrang yang mereka naiki. Yang dapat menjatuhkan lawan main dari egrangnya maka itu dinyatakan pemenangnya.

4. Apa itu Engklek?

Engklek adalah salah satu dari sekian banyak permainan tradisional anak-anak Indonesia. Permainan ini dinamakan Engklek atau Ingkling karena cara bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa Jawa artinya “engklek”. Permainan sunda manda atau sering disebut juga engklek ini sudah ada sejak tahun 1970-an dan turun temurun hingga sekarang. Biasanya permainan ini dimainkan oleh anak perempuan khususnya di daerah pedesaan dan dilakukan di tanah lapang, halaman yang terbuat dari semen ataupun dari aspal. Permainan ini termasuk permainan yang cukup fleksibel karena lama permainannya tidak mengikat para pemainnya, dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

5. Ooo jadi seperti ini cara bermainnya ?

Cara bermainnya Engklek Gunung seperti gambar di atas, ada 8 kotak lintasan dengan 1 pola busur membentuk gunung pada bagian paling atas, langkah pertama pemain yang berjumlah minimal 2 orang melakukan suit atau *hompimpah* untuk menentukan siapa yang pertama bermain. Setelah itu pemain terpilih melemparkan pecahan genting (*gacuk*) kearah busur nomor 9, permainan dimulai dengan melompat 1 kaki ke kotak 1, 2, dan 3 kemudian melompat ke kotak nomor 4 dan 5 bersamaan menggunakan 2 kaki bentuk horizontal. Setelah itu melompat kembali menggunakan 1 kaki ke kotak nomor 6 dan 2 kaki ke kotak 7 dan 8 secara bersamaan setelah sampai, pemain berbalik arah dengan menggunakan kedua kaki di kotak nomor 7 dan 8 kemudian mengambil gacuk tanpa melihat dengan yang berlawanan dengan posisi *gacuk*, di sini pemain berusaha mendapatkan gacuk untuk dapat kembali ke kotak nomor 1 dengan melakukan lompatan yang sama. Ketika sampai pemain melempar gacuk ke arah kotak 1, sehingga kotak 1 ini tidak boleh diinjak atau dilewati langsung melompat ke kotak 2 dan 3 dengan 1 kaki kanan atau kiri. Setelah melewati kotak ke 2 dan 3 pemain melompat ke kotak 4 dan 5 yang posisi nya sejajar/horizontal dengan menggunakan 2 kaki secara bersamaan. Selanjutnya pemain melompat Kembali dengan menggunakan 1 kaki ke kotak ke 6 dan 2 kaki ke kotak 7 dan 8 terakhir di busur nomor 9. Pemain yang berada di busur nomor 9 biasa nya bebas bergerak tidak seperti kotak kotak 1-8. Setelah itu pemain kembali ke kotak nomor 1 untuk mengambil *gacuk* kemudian membalik gacuk dari telapak tangan ke punggung dan membelakangi pola permainan lalu melemparkan *gacuk* mengarah ke salah satu kotak dari nomor 1 hingga 9, yang apabila gacuk menempati salah satu kotak maka kotak tersebut menjadi milik pemain tersebut, setelah mendapatkan rumahnya pemain meneruskan ke kotak nomor 2 dan seterusnya. Pemain dinyatakan gugur apabila menginjak atau keluar garis, menginjang kotak yang didalamnya ada pecahan genting, menginjak kotak milik teman lain dan melempar genting atau gacuk keluar dari kotak. Nah cara bermain Engklek Gunung ini berbeda ya disetiap daerahnya. Namun memiliki pesan, nilai, dan makna yang sama, yuk main Engklek...

6. Ternyata Engklek ada diseluruh Indonesia loh !!

Permainan Engklek hampir di setiap daerah memiliki penamaan yang berbeda-beda seperti *istatak* (Pekanbaru), *gedrek* (Belitang, Sumatera Selatan), *engkek-engkek* (Kalimantan Barat), *cak lingking*, *Tago* (Bangka), *ingkak ingking* (Belitung), *ingkling* (Yogyakarta), *dampu bulan* (Betawi), *dengkleng* (Bali), *gili-gili* (Merauke), *gedrik* (Banyuwangi), *sondah* (Kulon Progo), *cengkah-cengkah* (Sumatera Utara), *mpaa gopa* (Dompu) dan *cenge-cenge* (Maluku Utara). Cara bermain Engklek di tiap daerah sama, yakni menggunakan lompatan satu kaki namun yang membuat berbeda aturan bermain yang sudah mengalami pengembang sebagai ciri khas dari daerah-daerah tersebut. Permainan tradisional Engklek dominan dimainkan oleh anak perempuan berjumlah minimal 2 hingga 4 anak.

7. Makna yang bisa dipelajari dari permainan Engklek

Makna filosofis Engklek bisa diartikan sebagai usaha dalam mendapatkan sesuatu. Cara yang ditempuh mulai dari melempar gacuk ke dalam kotak yang tepat, kemudian melewati kotak demi kotak dengan menggunakan satu kaki dan harus fokus ketika mengambil *gacuk* kembali, sampai pada saat melempar gacuk untuk mendapatkan sepetak kotak yang diinginkan. Itu menjadi gambaran proses seseorang untuk mendapatkan sesuatu harus fokus meskipun ditempuh dengan berbagai macam kondisi yang memberatkan dan melewati segala rintangan yang ada, sehingga berhasil dalam mencapai titik yang dituju.

8. Banyak sekali manfaat dan nilai yang bisa diambil dari Engklek !

Manfaat permainan adalah, ketangkasan, keseimbangan, strategi, ketepatan, teliti dan kecerdasan dalam memperkirakan jarak oncal gacuk. Nilai karakter yang terlihat di permainan Engklek adalah: nilai soSial, tanggung jawab, kejujuran, kesabaran, kerja keras, saling menghargai, telaten dan sportifitas. Nilai budaya yang dapat diambil dari permaianan tradisional adalah tanpa disadari rasa cinta anak-anak terhadap permainan tradisional masih tertanam subur hingga saat ini.

R. Lembar Bacaan Guru

1. Peristilahan terkait unsur-unsur pembangun gerak tari (ruang-waktu-tenaga)

Dalam satu gerak terbangun dari beberapa unsur ataupun elemen, di antaranya yakni Ruang, Waktu, dan Tenaga (Meri, 1986). Yang dimaksud Ruang yakni tempat yang digunakan pentas ataupun ruang yang dibentuk oleh penari melalui tubuhnya. Ruang dapat terbagi lagi menjadi *volume*, *level*, dan pola lantai. Yang dimaksud dengan volume yang luas dan sempitnya tubuh penari dalam mewujudkan gerak, atau perubahan bentuk atau gerakan tubuh; dari gerakan kecil ke besar. *Level* secara sederhana yakni jarak vertikal dari lantai, atau dapat dimaknai sebagai tinggi rendahnya tubuh penari dalam melakukan gerak. Pola lantai adalah lintasan yang dibuat dan dilalui oleh penari pada saat melakukan gerak.

Selanjutnya elemen waktu yakni durasi yang digunakan untuk melakukan gerak. Waktu dapat dibagi menjadi tempo dan ritme. Tempo dalam gerak yakni cepat dan lambatnya gerak dilakukan. Misalnya pada saat berjalan terburu-buru maka kita menggunakan tempo sedang ataupun cepat. Sebaliknya pada saat kita berjalan santai, maka akan cenderung menggunakan tempo lambat. Adapun yang dimaksud ritme gerak yakni gerak yang dilakukan dengan pola ataupun motif tertentu. Manusia secara alami berirama dalam arti luas bahwa kita berganti-ganti aktivitas dan istirahat. Manusia secara alami berirama dalam arti luas bahwa kita berganti-ganti aktivitas dan istirahat. Biasanya pola gerak mengikuti iringan musik atau seiring dengan pola ritme musik. Namun demikian ada pula pada tarian yang mempunyai pola gerak dan pola ritme kontra, hanya apabila disimak lebih detil kedua pola tersebut pasti mempunyai benang merah kesesuaian, misalnya gerak topeng Panji (Tari Topeng Cirebon) yang mempunyai pola gerak sederhana dengan tempo yang sangat lambat diiringi oleh musik yang dinamikanya keras sehingga seolah menggunakan tempo yang cepat karena kerapatan pola bunyinya.

Gambar 2.44 Video tari yang paralel antara pola gerak dan musik
https://youtu.be/ub1_m0P7szc
Sumber: Kemendikbud/3D/Youtube (2020)

Gambar 2.45 Video tari Topeng Panji
menggunakan pola gerak dan pola musik yang kontras
https://youtu.be/lJ_slgl2O9I

Sumber: Kemendikbud/3D/Youtube (2020)

Elemen Tenaga yakni pengelolaan energi tubuh yang digunakan saat melakukan gerak. Tenaga dapat dibagi menjadi tenaga kuat dan lemah. Penggunaan tenaga kuat misalnya pada saat kita sedang mendorong beban yang berat. Kemudian penggunaan tenaga yang lemah misalnya pada saat kita sedang membawa benda yang ringan. Variasi dalam aliran gerakan (*flow*) dan penggunaan kekuatan (*force*), ketegangan (*tense*), dan berat (*weight*). Gerakan lengan mungkin bebas mengalir atau mudah dihentikan, dan mungkin kuat (*strong*) atau lembut (*smooth*), terikat (*tight*) atau longgar (*loose*), berat (*heavy*) atau ringan (*light*). Energi juga dapat berubah dalam sekejap (*sudden*), dan beberapa jenis energi mungkin bersamaan (simultan) (McCutchen, 2006).

2. Berbagai kategori gerak dalam tari

Pada sebuah tari, biasanya memuat tiga jenis gerak di antaranya yakni gerak murni, gerak bermakna, dan gerak berjalan (Narawati, 2003). Gerak murni (*pure movement*) yakni gerak yang tidak mempunyai makna, kehadiran gerak ini hanya untuk memberi keindahan dan keluwesan gerak, misalnya pada tari Sunda dan Jawa disebut *ukel*. Gerak bermakna (*gesture*) yakni gerak yang mempunyai makna tertentu, disebut juga gerak simbolis, misalnya gerak sembahan yang mempunyai makna menghormati baik ke sesama, ataupun ke pencipta. Adapun gerak berjalan (*locomotor*), yakni gerak yang digunakan untuk berpindah tempat, misalnya gerak berjalan untuk masuk ke panggung, atau di Sunda terdapat istilah *mincid*, atau di Jawa berjalan dengan langkah rapat dan cepat serta berjinjit disebut *Trisik*.

3. Peristilahan mengenai properti tari

Pada pertunjukan ataupun penyajian tari terkadang memerlukan perlengkapan tertentu untuk mewujudkan karakter tari, hal ini disebut sebagai properti tari. Terdapat dua macam properti tari yakni *hand property* dan *stage property*. Yang dimaksud dengan *hand property* yakni properti yang dipegang dan digunakan saat menari. Adapun yang dimaksud dengan *stage property* yakni properti yang disimpan di panggung dan sesekali digunakan untuk mendukung pewujudan tarian.

4. Peristilahan mengenai busana tari

Busana pada tari yakni pakaian yang digunakan pada saat menari. Terdapat dua kategori fungsi busana yakni busana yang digunakan untuk pertunjukan dan busana yang digunakan untuk menunjukkan status sosialnya. Untuk busana pertunjukan perlu diperhatikan beberapa hal, di antaranya yakni: 1). Kesesuaian bentuk dengan tema tarian; 2). Kesesuaian warna dengan tema tarian; dan 3). Kesesuaian busana dengan keleluasaan gerak.

5. Peristilahan mengenai musik pada tari

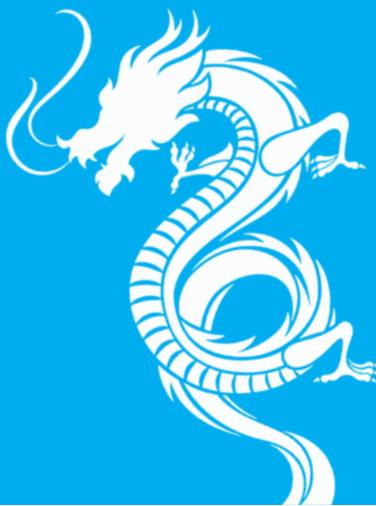
Musik yang digunakan untuk mengiringi tari dapat dikategorikan menjadi dua yakni: 1). Musik yang mengiringi tarian dimana aspek musikalitas iringan dipakai sebagai dasar bergerak, misalnya pola gerak tarian mengambil pola ritme musik, atau dinamika dan tempo gerak dan musik berbanding lurus; dan 2). Musik yag berfungsi sebagai pemberi suasana, dalam hal ini pola irama musik dan gerak tidak sama persis, dan bunyi musik dipakai untuk memandu rasa ataupun penjiwaan tarian.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Tari untuk SD Kelas IV
Penulis: Trianti Nugraheni, Dyan Indah Purnama Sari
ISBN 978-602-244-453-4 (jil.4)

UNIT PEMBELAJARAN 3

Mengenal Tari Melalui Cerita Rakyat

Tujuan Pembelajaran:

Peserta didik mampu membuat gerak tari berdasarkan pada cerita fabel, legenda, dan sejarah secara individu maupun kelompok.

Unit Pembelajaran 3

Mengenal Tari melalui Cerita Rakyat

A. Jenjang Sekolah

Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar / SD
Kelas	: 4
Rekomendasi Alokasi Waktu	: 9 x pertemuan (2 x 35 menit)

B. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu membuat gerak tari berdasarkan pada cerita fabel, legenda, dan sejarah secara individu maupun kelompok.

C. Deskripsi

Unit pembelajaran cerita rakyat merupakan rangkaian pembelajaran agar peserta didik mampu membuat gerak tari berdasarkan pada cerita fabel, legenda, dan sejarah secara individu maupun kelompok. Dalam pembelajaran ini, mengangkat Ular Naga sebagai materi mewakili cerita fabel sebagai stimulus gerak tari. Untuk ini, peserta didik diperkenalkan sebuah cerita binatang yang berjudul "Ular Naga si Banyak Kawan". Secara keseluruhan pembelajaran merupakan perpaduan dari lagu, dialog dan gerak yang akan dimainkan secara berkelompok. Materi ajar dilaksanakan dalam 9 prosedur kegiatan pembelajaran. Pembagian pembelajaran didasarkan pada elemen konten pembelajaran yakni tahap mengalami, mencipta, berpikir artistik, merefleksikan, dan berdampak. Prosedur kegiatan pembelajaran disusun secara berjenjang untuk meningkatkan kompetensi seni peserta didik. Prosedur kegiatan pembelajaran 1, 2 dan 3 adalah pewujudan dari elemen mengalami. Pembelajarannya difokuskan untuk memberikan pengalaman mengapresiasi seni pada peserta didik, agar peserta didik secara fisik dan emosional mendapatkan wawasan dan pengalaman mengenai materi. Prosedur kegiatan pembelajaran 4, 5, 6, 7 dan 8 didasarkan pada elemen mencipta dan berpikir artistik. Prosedur pembelajaran 9 didasarkan pada elemen berefleksi dan berdampak. Pembelajaran difokuskan pada kegiatan peserta didik dalam melakukan eksplorasi seluruh materi, baik lagu maupun gerak. Eksplorasi tersebut meliputi kemampuan mengelola ruang dalam seluruh permainan, misalnya mengenai aspek pola lantai dan arah

hadap, serta tinggi rendah tubuh. Prosedur kegiatan pembelajaran 6 didasarkan pada elemen merefleksikan dan berdampak. Dengan demikian setelah mengalami prosedur kegiatan pembelajaran 1 hingga 6, guru dapat melihat peningkatan kesadaran peserta didik tentang nilai-nilai, pesan, makna yang terkandung dalam seni dan kemudian mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik.

Pengaturan prosedur kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru tidak harus sama persis dengan urutan pada buku ini, namun dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik dan guru di kelas. Penilaian yang akan digunakan yakni penilaian proses dan produk. Pada akhir unit diberikan beberapa contoh rubrik penilaian proses dan produk berdasarkan penyajian gerak yang didapat peserta didik melalui cerita rakyat. Setelah peserta didik mendapatkan cerita, maka peserta didik akan bersama-sama menerapkan permainan Ular Naga yang dalam praktek geraknya akan ditarikan secara berkelompok. Melalui bermain anak-anak diberikan ruang imajinasi, mengembangkan ide-ide kreatif, serta belajar melakukan pemecahan masalah secara kreatif. Selain itu melalui bermain merupakan strategi untuk menumbuhkan kreativitas anak khususnya dalam menemukan dan mengembangkan ide gerak tari (Dewi, 2013).

Cerita rakyat merupakan cerita jaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat sebuah budaya tertentu dan diwariskan secara turun temurun oleh para leluhur. Indonesia sebagai negara yang terdiri dari berbagai wilayah, suku dan adat istiadat memiliki cerita rakyat yang beragam. Setiap daerah mempunyai cerita rakyat yang unik dan menarik. Cerita rakyat merupakan potensi budaya yang dapat Diangkat sebagai bahan ajar untuk membentuk nilai dan kepribadian peserta didik. Melalui cerita rakyat, secara tekstual peserta didik dapat mengembangkan kompetensi seninya, dan secara kontekstual peserta didik dapat pula mengembangkan kepribadiannya dengan mempelajari makna, pesan dan nilai budaya masyarakatnya. Cerita rakyat terdiri dari: fabel, legenda, mitos, sage, epos dan cerita jenaka. Salah satu bentuk cerita rakyat yang dapat diperkenalkan dan diterapkan untuk menstimulus ide kreativitas gerak bagi peserta didik yakni cerita binatang atau biasa disebut fabel. Di dalam buku Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak karya Burhan Nurgiantoro (2005) disebutkan cerita binatang adalah salah satu bentuk cerita tradisional yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang tersebut dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, berinteraksi layaknya kehidupan manusia. Ceritanya hadir sebagai personifikasi manusia, baik yang menyangkut penokohan lengkap dengan karakternya maupun persoalan hidup yang diungkapkannya. Oleh karena cerita yang Diangkat melalui perantara binatang, sehingga pesan moral tidak secara langsung menunjuk pada manusia. Dengan demikian, pembaca terutama anak-anak senang dan menikmati cerita yang disampaikan.

Cerita binatang atau disebut juga dengan istilah fabel terdiri dari fabel klasik dan modern. Fabel Klasik adalah cerita binatang yang sudah ada sejak jaman dahulu,

yang diwariskan turun temurun secara lisan oleh budaya tertentu. Adapun fabel modern adalah cerita binatang yang muncul relatif lebih baru, dan ditulis oleh pengarang tertentu sebagai ekspresi kesastraan (Burhan, 2005). Untuk generasi yang lahir sebelum jaman modern seperti sekarang ini, pasti masih teringat kedua orang tuanya atau neneknya menceritakan kisah-kisah binatang di saat menjelang tidur atau di sela-sela bermain. Kisah yang dibawakan misalnya si kancil, yang terkenal sebagai binatang yang cerdik. Kalau contoh fabel modern tentu lebih bervariasi, bentuk ceritanya juga sudah diterbitkan dalam bentuk cetakan dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang menarik. Ketika anak-anak mendengar cerita tersebut selain menangkap pesan yang terkandung dalam cerita, juga bisa menstimulus anak untuk membayangkan gerak fisik binatang yang dimaksud. Selain binatang yang dalam bentuk nyata, terdapat tokoh binatang imajinatif yang sering muncul dalam mitos-mitos lokal nusantara. Salah satunya adalah sosok Ular Naga. Sosoknya menjadi tokoh binatang yang dikaitkan dengan sejarah, kepercayaan dan tradisi budaya masing-masing yang terjadi di masa lampau. Misalnya di Lampung (Legenda Kelekup Gangsa), Kutai (Ular Lembu), Jawa Tengah (Baru Klinting), Bali (Naga Besukih) dan Papua (Gadis Yomngga dan Ular Naga). Dalam budaya timur melihat naga sebagai dewa ber-pengetahuan dan berkuasa atas angin topan dan badai. Selain itu, mereka juga melihat naga sebagai makhluk yang kuat, baik, dan bisa menangkal kejahatan (Putri, 2020).

Cerita rakyat yang bertema Ular Naga adalah materi yang dipilih untuk mengarahkan peserta didik pada pencapaian kompetensi seni dan kompetensi kepribadian yang berdasar pada perwujudan profil pelajar Pancasila. Hal ini sebagai salah satu upaya turut melestarikan dan mewariskan cerita rakyat, gerak dan esensi yang terdapat dalam permainan Ular Naga cukup tepat untuk dipelajari, karena cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan peserta didik baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan demikian materi untuk pembentukan kompetensi seni dan kepribadian peserta didik dapat terpenuhi.

Tentu saja cerita rakyat Ular Naga sebagai sumber materi ajar, tidak dapat diterapkan langsung di kelas, namun terlebih dahulu perlu dipilih, diolah, dan dikemas secara metodes agar dapat menjadi materi yang menarik bagi peserta didik dan sekaligus dapat membangun kepribadian peserta didik. Melalui buku ini, kami mengajak guru untuk mencermati dan memahami langkah-langkah mengolah dan menerapkan cerita rakyat sebagai media untuk memperkenalkan tari pada peserta didik di kelas. Pada awal pembelajaran, maka terlebih dahulu guru membacakan cerita “Ular Naga si banyak Kawan” agar langkah mengenalkan gerak lebih efektif. Cerita ini sebagai contoh atau salah satu tawaran saja. Artinya guru diperbolehkan membuat kreasi cerita yang berbeda. Berbagai cara pengolahan dan pengkemasan materi masih dapat dilakukan oleh guru sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada bagian awal prosedur kegiatan pembelajaran akan dijelaskan mengenai langkah guru dalam melaksanakan pembelajaran seni untuk peserta didik: 1).

Mempersiapkan pengetahuan mengenai materi yang dapat dijadikan stimulus untuk meningkatkan kemampuan seni dan kepribadian peserta didik; dan 2). Menyusun metode pembelajaran.

D. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 1

1. Materi

Dongeng adalah media efektif untuk menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai pada anak-anak. Mereka menyukai dongeng, karena ceritanya sarat imajinasi dan mudah mengingat nasehat-nasehat yang diceritakan melalui dongeng. Dalam fabel, tokoh-tokoh yang disajikan adalah kehidupan binatang yang diceritakan seolah memiliki akal, tingkah laku, watak yang sama dengan manusia. Ada yang berkarakter baik dan buruk. Pesan moral yang disampaikan di antaranya tanggung jawab, kejujuran, disiplin, kerjasama dan lain-lain. Selain mencermati cerita, dialog dalam cerita membuat anak-anak bisa berimajinasi terhadap karakter binatang tersebut. Materi ajar yang akan diterapkan yakni dongeng fabel berjudul "Ular Naga Si Banyak Kawan", secara ringkas menceritakan seekor Ular Naga yang baik-hati tapi kesepian. Bentuk fisiknya yang berbeda dengan ular yang biasanya, membuat dia ditakuti oleh binatang lainnya. Padahal dia ingin memiliki banyak teman dan bersahabat dengan siapapun.

Berdasarkan cerita tersebut, peserta didik akan belajar perjuangan sang Ular Naga untuk mendapatkan banyak teman bermain, selanjutnya bagaimana peserta didik bermain bersama Ular Naga. Aktivitas gerak yang dilakukan dapat mengambil Permainan kelompok Ular Naga untuk menerapkan cerita fabel. Melalui permainan Ular Naga, anak berjalan meliuk-liuk menyerupai ular, disertai nyanyian yang menceritakan tentang ular. Secara keseluruhan materi ini merupakan perpaduan antara nyanyian, gerak dan permainan. Dari sisi materi gerak peserta didik akan belajar banyak gerak dalam permainan. Dari bagian bagian tubuh yaitu kaki (statis dan berjalan/lokomotor), tangan, kepala dan wajah. Selain itu juga permainan pola lantai, arah hadap & level. Selain itu tambahan adalah peserta didik harus mampu menghapal dan menyanyikan lagu Ular Naga yang harus dinyanyikan saat permainan berlangsung. Selain itu dalam permainan terdapat bagian dialog-dialog sederhana antar pemain yang akan menambah kemampuan berbahasa dan berkomunikasi antar peserta didik.

Berikut cerita Ular Naga Si Banyak Kawan : " Di sebuah hutan yang sangat lebat hiduplah seekor Ular Naga yang panjang dan besar sekali. Kulit tubuhnya berwarna hijau keemasan dan bagian sisik-sisiknya tampak berujung tajam. Di bagian kepala memiliki jambul / mahkota yang dilengkapi 2 tanduk runcing, sorot matanya dan lidahnya menjulur panjang. Oleh karena itu Ular Naga terlihat seperti hewan yang menyeramkan, meski hatinya sebenarnya sangat baik. Akibat fisiknya, maka banyak hewan lain di hutan menjadi takut padanya dan menjauh, bahkan tidak mau

berteman dengan sang Ular Naga. Hal ini tentu membuatnya sangat sedih. Pada suatu hari, di sisi hutan tampaklah segerombolan Rusa sedang bermain, ada bapak dan ibu Rusa juga anak-anak Rusa yang masih kecil. Saat anak-anak Rusa sedang asyik bermain, tiba-tiba salah satu anak Rusa terperosok ke jurang yang cukup dalam. Bapak dan ibu Rusa pun bingung, bagaimana cara mengangkat anak Rusa kembali ke darat. Lalu mereka berteriak mencari pertolongan. Lengkingan suara minta tolong terdengar di telinga Ular Naga. Bergegas dia mencari arah suara dan segera mendekat pada keluarga Rusa. Keluarga Rusa awalnya takut mendengar dentuman suara Ular Naga mendekat. Tapi rasa takut akhirnya mereda saat Ular Naga bertanya tentang apa yang terjadi. Ular Naga bersama keluarga Rusa menuju jurang, dan dengan cepat menjulurkan kepalanya ke dasar jurang. Anak Rusa tadinya takut melihat kepala Naga sudah ada di depannya, tapi Ular Naga berbisik tenang mempersilahkan anak Rusa naik ke jambul/ mahkota di kepalanya. Pelan-pelan Ular Naga mengangkat kepalanya dan menurunkan anak Rusa di dekat bapak dan ibu Rusa. Anak Rusa dan keluarga Rusa sangat gembira dan mengucapkan terimakasih pada Ular Naga. Setelah itu mereka juga meminta maaf pada Ular Naga, karena selama ini sudah berburuk sangka pada Ular Naga. Mereka tidak menyangka, meski bentuk Ular Naga seram, ternyata baik hati dan senang menolong. Ular Naga dengan senang hati memaafkan sikap mereka selama ini, dan sebagai gantinya Ular Naga meminta bisa diijinkan bermain bersama keluarga Rusa dan juga hewan yang lainnya.

Akhirnya setelah kejadian itu, Ular Naga selalu bermain dengan seluruh hewan di hutan tersebut, semua hidup rukun dan bahagia. Nama permainan yang sering dimainkan adalah Ular Naga Panjang, sebuah permainan berupa barisan panjang yang meliuk-liuk seperti Ular Naga. Pada saat lagu berakhir, pemain yang paling belakang akan ditangkap oleh dua pemain yang menjadi gerbang. Pemain gerbang akan menyapa dan bertanya pada pemain yang tertangkap. Dialognya sederhana dan pemain yang tertangkap akan menjawab dengan spontan. Bunyi dialognya: Halo, siapa kamu ? Aku Rusa. Apa makanan favorit kamu? Apa warna favorit kamu? dan lainnya ....disini ada Ular dan Naga, kamu mau pilih siapa ? ..... Pesan yang akan disampaikan dari cerita: Tidak boleh berburuk sangka, Tidak menilai seseorang hanya dari fisiknya, tidak sombong, menolong teman, memaafkan, memberi maaf, menjaga silaturahmi.

Seperti telah disebutkan bahwa dalam materi ini terdapat lagu berikut syair yang harus mampu dinyanyikan dan dihafalkan oleh peserta didik. Teks lagu tersebut adalah :

Meliuk-liuk merayap sang naga
Badannya panjang dan bersisik
Mulut bertaring semburkan api
Gagah dan menyeramkan
Namun sayang dia hidup sendiri
Semua teman ketakutan
Tapi ternyata sang naga ini
Ramah dan baik hati
Oh teman janganlah kau bimbang
Kemari bersamaku
Sifatku tak seperti yang kau kira
Ku ingin banyak teman

Naga Mencari Teman

Gambar 3.1 Notasi Naga Mencari Teman
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)
https://soundcloud.com/3-d-584332151/naga-mencari-teman

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Ular Naga Si Banyak Kawan merupakan salah satu cerita binatang yang menarik dan menyenangkan. Pada prosedur kegiatan pembelajaran 1, peserta didik diminta untuk memahami tokoh-tokoh cerita “Ular Naga Si Banyak Kawan” yang merupakan pengembangan cerita rakyat tentang binatang (mitos) Ular Naga dari berbagai daerah di Indonesia. Peserta didik bersama dengan guru menganalisis cerita binatang Ular Naga Si Banyak Kawan secara tekstual, misal: 1). Siapa sajakah tokoh yang ada dalam cerita, dalam hal ini guru dapat mengarahkan peserta didik untuk menentukan beberapa jenis hewan dan karakternya; 2). Berapa jumlah tokoh dan karakter yang ada dalam cerita, hal ini agar peserta didik dapat mengidentifikasi sekaligus mengkategorikan karakter tokoh; 3). Aktivitas ataupun kebiasaan yang dilakukan Ular Naga beserta kawan-kawan hewan lainnya; 4). Masalah yang terjadi, di antara hewan lain dan Ular Naga akibat anggapan yang salah Diantara mereka; dan 5) pesan moral dan nilai pendidikan yang diperoleh oleh peserta didik setelah menyimak kisah “Ular Naga Si Banyak Kawan”.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Mencari referensi mengenai berbagai cerita rakyat yang berkembang di Indonesia sesuai dengan cerita yang berkembang di daerah masing-masing.

b. Mencari referensi mengenai cerita rakyat yang memiliki kisah binatang di Indonesia sesuai dengan daerah masing-masing.

c. Mempersiapkan media gambar atau video tentang cerita binatang (fabel), baik fabel klasik maupun modern.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru memimpin peserta didik berdoa untuk mengawali pembelajaran

2) Guru menyapa peserta didik dan menanyakan beberapa pertanyaan terkait cerita rakyat yang diketahui oleh peserta didik.

3) Guru memberikan apersepsi dengan cara menanyakan ke peserta didik mengenai cerita rakyat yang mengisahkan tentang binatang dari berbagai daerah di Indonesia. Guru meminta peserta didik untuk menceritakan secara singkat cerita binatang yang pernah mereka ketahui, boleh dari daerah mereka atau dari daerah lain di Indonesia.

4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni untuk mengenal cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru mengulas pengertian dan jenis cerita rakyat yang berkembang di Indonesia.
2) Guru memberikan penjelasan cerita binatang atau fabel adalah salah satu bentuk cerita rakyat yang berkembang di Indonesia. Fabel terbagi menjadi dua jenis yaitu fabel klasik dan modern. Guru menjelaskan pengertian dari masing-masing jenis fabel.
3) Guru memberikan beberapa referensi yang didapat dari buku bacaan, gambar maupun video tentang cerita fabel. Lalu, guru meminta peserta didik untuk menyebutkan fabel yang mereka ketahui, boleh dari daerah mereka tinggal atau daerah lain di Indonesia.
4) Melalui permainan ataupun metode *role playing*, peserta didik menjelaskan fabel yang mereka ketahui dari berbagai sumber. Peserta didik dapat pula memperagakan beberapa tokoh dalam cerita yang dikenal.
5) Guru memberikan salah satu fabel dari binatang mitos yang berkembang di beberapa daerah di Indonesia yaitu Ular Naga.
6) Guru memberikan kisah “Ular Naga Si Banyak Teman” sebagai salah satu alternatif bentuk pengembangan cerita binatang (modern) yang bersumber dari cerita rakyat.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

Setelah peserta didik mengenal mengenai cerita rakyat, maka guru dapat mengarahkan diskusi peserta didik dan menguatkan peserta didik mengenai:

Cerita rakyat yang berkembang di Indonesia.

1) Cerita rakyat yang mengisahkan tentang binatang di Indonesia.
2) Cerita binatang yang berkembang di daerah masing-masing.
3) Cerita “Ular Naga Si Banyak Kawan” merupakan cerita binatang modern yang dikembangkan dari cerita rakyat.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

Cerita binatang yang dikembangkan dapat bersumber dari cerita rakyat yang ada di masing-masing daerah. Sumber cerita dapat diambil dari cerita fable apa saja dan tidak hanya cerita Ular Naga. Apabila terdapat binatang lain yang lekat pada cerita rakyat di daerah tersebut, maka dapat digunakan sebagai sumber materi.

E. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 2

1. Materi

Cerita binatang "Ular Naga Si Banyak Kawan" merupakan jenis fabel modern. Cerita ini dikembangkan dari cerita rakyat berupa mitos Ular Naga yang terdapat di berbagai daerah di Indonesia. Terdapat perbedaan karakter Ular Naga di daerah Barat dan Timur Indonesia. Mitos Ular Naga di daerah barat dikisahkan sebagai tokoh pelindung, sedangkan di daerah timur dikisahkan sebagai tokoh yang meRusak. Namun, pada dasarnya sosok besar yang digambarkan pada Ular Naga memiliki karakter yang kuat dan gagah. Dibalik bentuknya yang menyeramkan, Ular Naga merupakan sosok siap melindungi kawannya. Maka kisah "Ular Naga Si Banyak Kawan" ini sarat akan makna dan pesan moral yang dikemas dalam kisah binatang dengan alur dan gaya bahasa yang mudah dipahami dan lekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. pada pertemuan ini, peserta didik diajak untuk mengupas tekstual dan kontekstual dari cerita binatang "Ular Naga Si Banyak Kawan". Untuk mengembangkan karakter dan gerak tokoh pada cerita ini, maka dapat digunakan berbagai stimulus. Pada tari dikenal beberapa stimulus untuk membuat gerak, mulai dari stimulus visual, audio, kinestetik, dan ide. **Stimulus visual** adalah stimulus yang diperoleh dari pengalaman peserta didik melihat cara binatang ular berjalan, melihat video referensi atau gambar tentang Ular Naga. **Stimulus kinestetik** adalah pengalaman peserta didik menirukan gerak ular berjalan, gerak dari binatang lain, ataupun gerak yang diciptakan manusia menyerupai gerak binatang. **Stimulus auditif** adalah stimulus yang diperoleh dari suara atau bunyi dalam hal ini adalah musik dan syair yang disediakan sebagai alternatif instrumen pengiring.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 2 difokuskan untuk memahami cerita binatang yang dikembangkan dari cerita rakyat yaitu "Ular Naga Si Banyak Kawan". Peserta didik menyimak kisah yang diberikan oleh guru, lalu meneladani pesan moral yang terkandung di dalamnya. Peserta didik mengidentifikasi tokoh-tokoh yang muncul dalam cerita. Karakter setiap tokoh, percakapan yang terjadi kemudian dikaitkan dengan permainan Ular Naga yang pernah dimainkan oleh peserta didik.

Melalui permainan Ular Naga yang merupakan rangang kinestetik peserta didik dapat lebih memahami bahwa cerita binatang “Ular Naga Si Banyak Kawan” dapat dikembangkan menjadi sebuah karya tari kelompok dengan kreativitas gerak sesuai dengan imajinasi peserta didik tentang Ular Naga pada kisah “Ular Naga Si Banyak Kawan”. Pada pertemuan ini peserta didik juga diajak untuk mendengarkan musik beserta syair dari lagu “Naga Mencari Teman”. Dari pola ritme yang terdapat pada musik, maka dapat dibuat beberapa gerak, misalnya: 1). Cara berjalan Ular Naga, dapat dianalogikan dengan langkah rangkaian atau barisan yang selalu berkesinambungan; dan 2). Lintasan yang dibentuk saat Ular Naga berjalan dengan meliukkan tubuhnya, maka dapat dianalogikan dengan lintasan pola lantai yang berkelok-kelok. Apabila ditilik dari syair lagu, maka dapat diciptakan beberapa gerak bermakna yang terkait dengan syair.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Berlatih menyiapkan diri dengan cerita binatang “Ular Naga Si Banyak Kawan”

b. Merancang cerita dengan permainan Ular Naga yang pernah dimainkan peserta didik.

c. Menyiapkan media untuk mendengarkan instrumen dan syair lagu yang tersedia sebagai stimulus audio.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta salah satu peserta didik berdoa sebelum mengawali pembelajaran

2) Guru bersama peserta didik membuat salam semangat (yel-yel) penanda interaksi yang berfungsi sebagai stimulus anak untuk fokus dan konsentrasi pada pembelajaran. Contoh:

   Salam semangat “se-prok prok prok- ma- prok prok prok- ngat- prok pro prok.....seeeeemangaaaattttt!

3) Guru memberikan apersepsi dengan cara mengulas kembali cerita binatang yang disampaikan sebelumnya. Alur cerita, tokoh, karakter, serta pesan moral yang terkandung dalam cerita.

4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni menganalisis cerita binatang “Ular Naga Si Banyak Kawan”, mengaitkan cerita dengan permainan Ular Naga,

menghafalkan syair pada instrumen musik yang tersedia sebagai salah satu alternatif stimulus audio.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti peserta didik diajak untuk memerankan cerita binatang "Ular Naga Si Banyak Kawan" seperti yang telah diuraikan pada prosedur kegiatan pembelajaran 1. Pengalaman langsung peserta didik memerankan tokoh yang ada dalam cerita, sesuai dengan alur cerita menggunakan pendekatan gerak permainan Ular Naga, dengan tahapan sebagai berikut.

1) Peserta didik membuat 2 kelompok yang masing-masing terdiri dari 6-10 anak. Cara pembagian kelompok dapat mengikuti saran dari anak-anak, atau menggunakan metode yang menyenangkan, misal pembagian kelompok didasarkan pada kesukaan terhadap buah atau hobi. Misal kelompok yang suka apel atau pisang, atau kelompok yang hobi berenang atau berlari, sehingga anak dapat menerapkan kebebasan dalam berekspresi dan tidak ada unsur keterpaksaan.
2) Peserta didik membagi peran dalam kelompoknya, misalnya tokoh yang menjadi Ular Naga (bertugas sebagai gerbang), lalu anggota yang lain menjadi binatang penghuni hutan lainnya.
3) Peserta didik menggunakan stimulus visual dan kinestetik sebagai stimulus awal dalam memahami isi cerita. Lalu mereka dapat menggunakan stimulus gagasan untuk menentukan alur yang sesuai dengan isi cerita serta percakapan yang ada dalam permainan.
4) Peserta didik menghafal syair lagu "Naga Mencari Teman" dari instrumen musik yang dapat digunakan sebagai musik iringan tari.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Peserta didik menyampaikan pengalaman yang mereka rasakan setelah melakukan kegiatan pada pertemuan kali ini.
2) Peserta didik menceritakan pengalaman mereka tentang cerita "Ular Naga Si Banyak Kawan" yang mereka mainkan bersama. Bagaimana mereka melakukan kegiatan kerja sama, diskusi, saling menghargai, saat proses pembelajaran berlangsung.
3) Peserta didik dibantu oleh guru mengevaluasi kegiatan pertemuan ini dengan instrumen berupa pertanyaan yang diberikan oleh guru, seperti, apakah "Ular Naga Si Banyak Kawan" memiliki pesan moral yang berkaitan dengan kerja sama, diskusi, saling menghargai? Apakah gerak yang dilakukan berdasarkan

cerita memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik untuk menuangkan imajinasi mereka tentang cara Ular Naga berjalan, bicara, melindungi kawannya?

4) Guru membahas alur cerita, tokoh, syair lagu serta pesan moral yang dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Kerja sama dengan teman, saling menghargai pendapat, melindungi teman.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

Cerita binatang/fabel ini dapat dikembangkan dari kisah cerita rakyat yang mengisahkan tentang binatang di daerah masing-masing.

F. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 3

1. Materi

Pada prosedur pembelajaran 3 peserta didik mengidentifikasi gerak-gerik Ular Naga. Peserta didik diminta mendeskripsikan perwujudan dari sosok Ular Naga. Peserta didik secara tidak langsung mampu mendeskripsikan wujud dan gerak dari Ular Naga karena kisah Ular Naga sudah sering Diangkat menjadi kisah yang dekat dengan dunia anak, kisah ini dapat dilihat baik dari cerita di buku bacaan anak misalkan kisah Na'u si Naga Ungu di buku kisah di negeri dongengnya Oki dan Nirmala, ataupun beberapa yang terinspirasi dari dongeng negara luar seperti seperti Eropa, antara lain *How to Train Your Dragon*, *Harry Potter*, atau *Eragon*. Peserta didik diminta untuk mencari mensurvey dan melakukan observasi film atau buku yang menunjukkan sosok sang Ular Naga. Melalui sumber-sumber tersebut, peserta didik mampu membayangkan wujud dari Ular Naga.

Kegiatan mengobservasi sosok naga ini akan sangat menyenangkan, karena banyaknya ide serta deskripsi sosok naga yang bervariasi akan menumbuhkan imajinasi peserta didik untuk mengembangkan gerak Ular Naga. Misalnya saja, peserta didik akan menemukan sosok naga di film *Eragon*, *Eragon* adalah sebuah film petualangan yang menceritakan seorang pemuda bernama *Eragon* dikatakan sebagai penunggang naga terakhir yang menemukan telur biru yang ternyata telur tersebut adalah telur dari Ular Naga. *Seraphina* nama Ular Naga yang ditemukan oleh *Eragon* digambarkan sebagai Ular Naga betina yang memiliki perwujudan Ular Naga raksasa berwarna biru memiliki tubuh raksasa, berkaki 4 dan memiliki sayap yang lebar. *Seraphina* sebagai Ular Naga di sini juga mampu berkomunikasi dengan *Eragon* untuk mengajarkan banyak hal terkait cara menjadi kesatria penunggang Ular Naga terakhir. Kisah ini mengajarkan kepada peserta didik tetap berusaha dikeadaan sesulit apapun, pantang menyerah lalu selalu berbuat baik kepada sesama, selain itu sisswa akan belajar menghargai dan menghormati lingkungan

beserta isinya, serta berani membela sebuah kebenaran.

Gambar 3.2 Ilustrasi Eragon
Sumber: family.20thcenturystudios.com/movies/eragon (2006)

Berbeda dengan kisah Ular Naga dari film animasi bergaya eropa yang berjudul *How To Your Dragon*. Peserta didik menangkap bentuk berbeda dari Ular Naga di film *Eragon* dengan Ular Naga di film *How To Train Your Dragon*. *How To Train Your Dragon* Diangkat dari sebuah buku cerita anak karya novelis *Cressida Cowell* yang menceritakan kisah seekor naga berjenis *Night Furry* terakhir yang ada bernama *Toothless*. Dikisahkan *toothless* ditemukan oleh *Hiccup* secara tidak sengaja, disebuah hutan, naga Dianggap musuh oleh manusia terlebih ayah *Hiccup* yang menganggap naga sebagai pembunuh istrinya atau ibu dari *Hiccup*, sehingga di kisah *How To Your Dragon* pertama menceritakan usaha *Hiccup* mendamaikan kembali naga dengan manusia agar dapat hidup berdampingan. wujud *toothless* di film ini digambarkan seekor Ular Naga berwarna hitam memiliki tubuh dan kaki berjumlah 4 memiliki sayap dan ekor yang tidak lengkap karena terluka sehingga menyulitkan untuk terbang, sosok *toothless* di kisah ini terlihat menarik, lucu dan menyenangkan karena tingkahnya yang justru seperti hewan peliharaan (anjing, kucing) walaupun ketika *toothless* dapat berubah kuat dan marah serta mengeluarkan api tetap jauh dari gambaran menyeramkan. *Hiccup* dan *toothless* memiliki kesamaan yakni sama-sama memiliki kekurangan, *hiccup* kehilangan sebelah kakinya dan *toothless* kehilangan sebelah sayap ekornya sehingga keduanya memiliki *chemistry* untuk saling bergantung dan menguatkan sebagai sahabat walaupun bangsa *hiccup* ditakdirkan bermusuhan dengan Ular Naga sejak 300 tahun lamanya menurut cerita. Kisah ini memberikan nilai persahabatan antara *hiccup* dan *toothless* yang saling menguatkan, selain itu ada nilai sikap yang diperlihatkan yakni dari usaha hiccup dalam mewujudkan impiannya, serta rasa percaya diri, berani, dan tidak pantang menyerah atas kekurangan yang dimilikinya.

Berawal dari kedua kisah di atas, peserta didik secara tidak sadar akan melihat dua sosok Ular Naga yang berbeda wujud serta karakter. Hal ini dapat dijadikan acuan dalam membuat konsep gerak Ular Naga. Bagaimana naga berinteraksi dengan manusia, bagaimana naga terbang, bagaimana naga meliuk, bagaimana naga menukik, dan bagaimana ketika naga berjalan.

Gambar 3.3 How To Train Your Dragon 3
sumber: dreamworks.com/movies/how-to-train-your-dragon-the-hidden-world (2019)

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Di prosedur pembelajaran ke 2 peserta didik telah melakukan proses *grouping* guna mendiskusikan konsep kekaryaan. Tahapan setelah *grouping* selain Identifikasi dan prosesing adalah menstimulasi peserta didik dengan film-film yang menampilkan wujud gerak naga secara langsung. Guru dapat memberikan beberapa contoh lain selain kisah "Ular Naga si Banyak Kawan" seperti contoh film apa saja yang dapat dijadikan pedoman untuk mengembangkan gerak Ular Naga. Setelah itu guru mengarahkan peserta didik membuat konsep karya tari Ular Naga setelah proses observasi dan stimulasi tersebut. Konsep karya dibuat setelah peserta didik memiliki gambaran gerak Ular Naga sesuai dengan porsi dan kreatifitas masing-masing. Peserta didik dapat mengekspresikan gerak yang berbeda dari gerak Ular Naga yang ditangkap selama proses observasi dan stimulasi. Peserta didik diminta untuk membuat konsep gerak kemudian melakukan pengembangan gerak kearah gerak yang bermakna.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru menyediakan beberapa referensi film kisah Ular Naga, seperti *Eragon*, *How To Train Your Dragon* dan Harry Potter dengan berbagai karakter gerak Ular Naga.
2) Guru Merancang contoh konsep gerak Ular Naga dari cerita film yang disebutkan di point a agar dapat dikembangkan oleh peserta didik.
3) Guru mempersiapkan media untuk mendengarkan instrumen dan syair lagu yang tersedia sebagai stimulus audio.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta salah satu peserta didik berdoa sebelum mengawali pembelajaran
2) Guru mengajak peserta didik mengingat kembali materi pada pertemuan sebelumnya tentang Ular Naga si Banyak Kawan
3) Guru dan peserta didik melakukan kegiatan apersepsi melalui video / film yang telah disediakan tentang berbagai bentuk dan sikap gerak Ular Naga
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni membuat konsep gerak Ular Naga melalui proses stimulus dan proses observasi terhadap gerak Ular Naga

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Pada kegiatan inti peserta didik bersama kelompok diajak membuat pengembangan konsep gerak menjadi gerak bermakna sesuai dengan alur cerita yang telah dibuat bersama kelompok.
2) Guru memberikan stimulus visual berupa video/film yang telah disediakan seperti *Eragon, How To Train Your Dragon dan Harry Potter*
3) Peserta didik memilih film apa yang akan diidentifikasi, peserta didik juga boleh menentukan film lain yang dapat dijadikan acuan pengembangan gerak bermakna
4) Guru bersama peserta didik mengapresiasi film yang menggambarkan karakter gerak Ular Naga
5) Setelah selesai mengapresiasi, guru meminta peserta didik menyebutkan karakter gerak Ular Naga yang ditangkap oleh peserta didik (tegas, atraktif, cepat, kuat, gagah, dan sebagainya)
6) Berdasarkan hasil apresiasi, peserta didik bersama kelompok merancang tahapan gerak berdasarkan alur cerita yang telah dibuat di prosedur pembelajaran ke 2
7) Peserta didik melakukan proses identifikasi gerak kemudian menseleksi gerak melalui tahapan eksplorasi dan improvisasi yang kemudian dikembangkan untuk menjadi bentuk gerak bermakna.
8) Setelah itu peserta didik memberikan perubahan bentuk dari gerak biasa menjadi gerak bermakna dengan kesan keindahan (*stilasi*)
9) Peserta didik melakukan proses uji coba bersama kelompok sesuai dengan ide dan kreatifitas masing-masing kelompok

10) Semua hasil pengamatan peserta didik ditulis untuk kemudian dipresentasi di bagian akhir pembelajaran.
11) Selain merancang tahapan gerak, peserta didik juga diarahkan untuk merancang konsep unsur komposisi tari lainnya seperti desain lantai, desain dramatic, music, rias dan busana, serta properti.
12) Setelah menyelesaikan konsep karya guru meminta peserta didik mempresentasikan hasil pengamatan masing-masing kelompok di depan kelas.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru mengevaluasi hasil kerja peserta didik permasing-masing kelompok dengan melakukan kegiatan tanya jawab.
2) Peserta didik menceritakan pengalaman dalam membuat konsep gerak Ular Naga dari melihat film/video Ular Naga. Peserta didik mampu menyampaikan kesan serta nilai yang dicapai pada prosedur pembelajaran ke 3.
3) Peserta didik menyadari kerja sama tim selama proses mencipta konsep gerak Ular Naga, saling menghargai, saat proses pembelajaran berlangsung.
4) Guru menyimpulkan proses prosedur pembelajaran ke 3, kemudian guru melakukan penguatan karakter peserta didik.
5) Guru menyampaikan kepada peserta didik untuk mempersiapkan konsep yang telah dibuat agar dapat diimplementasikan di kegiatan prosedur pembelajaran berikutnya.
6) Guru mengajak peserta didik berdoa bersama untuk meutup pertemuan.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

Guru dapat mencari kisah Ular Naga dalam bentuk video atau film selain yang telah disediakan, atau peserta didik dapat mencari sendiri film apa yang menurut mereka menarik.

G. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 4

1. Materi

Gerak tari adalah hasil stilisasi atau distorsi dari gerak sehari-hari. Oleh sebab itu, dalam sebuah tarian terdapat beberapa kategori gerak di antaranya: Gerak murni (*Pure Movement*), Gerak bermakna (*Gesture*), Gerak berpindah tempat (*Locomotor*). **Gerak murni** yakni gerak yang tidak mempunyai makna dan hanya berfungsi untuk memperindah. **Gerak berpindah tempat** yaitu gerak yang digunakan untuk berpindah tempat oleh penari. **Gerak bermakna** adalah gerak yang mempunyai makna tertentu (Narawati, 2003). Arti makna tertentu yakni makna yang disepakati atau dimengerti oleh sebagian orang di daerah tertentu. Seringkali terdapat gerak yang sama, namun mempunyai makna yang berbeda antar daerah atau etnis. Misalnya seperti gerak atau pose kedua telapak tangan dirapatkan dan diletakkan di depan dada, sebagian memaknai sebagai sikap berterima kasih, atau dapat pula mengucapkan salam penyambutan, atau berarti menghormati. Hal ini tergantung konteks atau situasi yang terjadi saat gerak tersebut dilakukan. Dapat pula terjadi untuk makna yang sama dari dua atau lebih etnis, namun diwujudkan dalam gerak yang berbeda. Misalnya untuk mengucapkan salam saat bertemu, bisa dengan cara bersalaman dengan kedua telapak tangan, atau menganggukkan kepala, atau melambaikan satu tangan. Pada gerak bermakna termuat beberapa pesan ataupun nilai-nilai sosial dan budaya yang terkait dengan kearifan lokal. Hal inilah yang diharapkan dapat ditanamkan pada peserta didik untuk membentuk kepribadiannya. Gerak Bermakna dapat dikembangkan dari gerak dalam kehidupan sehari-hari yang telah mendapatkan stilisasi (penghalusan), baik dari olahan ruang, waktu, ataupun tenaga. Pada tarian yang bertema, gerak bermakna biasanya mendapatkan porsi yang lebih banyak dibandingkan gerak murni. Untuk memperkuat gerak bermakna, dapat pula ditambahkan gerak penguat ekspresi.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 3, kompetensi seni yang akan dicapai oleh peserta didik yakni: Membuat gerak bermakna yang bersumber dari cerita rakyat yang dapat berbentuk legenda, fabel, mitos, sage, epos, dan cerita jenaka. Untuk pencapaian kompetensi pemahaman simbol ataupun makna diperlukan dua langkah, yakni: Pertama pemahaman dasar mengenai konsep gerak bermakna dalam kehidupan sehari-hari. Kedua yakni pemahaman lanjut mengenal dan memahami makna gerak pada cerita. Berikut ini akan diuraikan cara membedah gerak bermakna dan nilai-nilai yang terdapat dalam cerita “Ular Naga si Banyak Kawan”:

a. Makna dari gerak sehari-hari. Pemahaman mengenai makna gerak dapat dimulai dari gerak yang dilakukan sehari-hari, misalnya gerak menepuk bahu untuk

memberikan semangat, atau gerak mengangkat bahu yang mengisyaratkan ketidakpahaman. Beberapa gerak lain adalah melambaikan tangan tanda menolak terhadap sesuatu dan dapat pula diartikan sebagai sapaan. Adapula gerak membuka tangan lebar-lebar ke arah samping kanan dan kiri tanda menghalangi. Terdapat beberapa gerak yang secara simbolis dapat dikaitkan dengan kehidupan, namun memiliki bentuk yang berbeda di setiap daerah, misalnya: tanda sapa hormat di berbagai daerah berbeda-beda, dapat dilakukan dengan membungkukkan badan, ada yang mengangkat kedua tangan sejajar dengan telinga, ada pula dengan menangkupkan kedua telapak tangan lalu bentuk badan lurus dan lutut sedikit ditekuk. Hal ini perlu dijelaskan pula kepada peserta didik agar ia dapat menyadari keberagaman dan keunikan simbol dan makna gerak di berbagai daerah.

b. Makna simbolik dari gerak yang dapat dikembangkan dari cerita "Ular Naga Si Banyak Kawan" dengan pendekatan permainan Ular Naga. Pada kisah ini kekuatan utama adalah pada permainan yang dilakukan dalam kelompok besar, dimana ada interaksi yang terjadi antar peserta didik. Interaksi ini merupakan kunci bagi peserta didik dapat saling memahami dan menghargai satu sama lain. Selain itu, tahap percakapan yang terjadi melalui dialog-dialog sederhana antar pemain yang akan menambah kemampuan berbahasa dan berkomunikasi antar peserta didik. Contoh gerak yang memiliki makna kerja sama, saling mendukung dan menghargai adalah ketika antar pemain memegang bahu atau pinggang pemain di depannya. Mereka wajib memegang erat bahu atau pinggang pemain didepannya agar barisan panjang bagai tubuh ular tetap utuh tidak terlepas. Lalu gerak membuka tangan lebar-lebar ke arah samping kanan dan kiri tanda menghalangi. Selain itu konsep berpegang erat juga digunakan oleh pemain yang menokohkan Ular Naga yang berperan sebagai gerbang. Sentuhan tangan dari para gerbang berguna untuk menjaring pemain yang tertangkap di akhir lagu. Kemudian terjadi proses dialog antara gerbang dengan yang tertangkap dengan penuh rasa saling menghargai pilihan.

3. Persiapan Mengajar

a. Deskripsi Kegiatan:

1) Mempersiapkan gambar dan foto gerak sehari-hari yang mempunyai makna.

2) Mempersiapkan untuk peragaan beberapa gerak bermakna.

3) Mencari referensi tentang makna dan simbol.

4) Mempersiapkan audio Ular Naga yang terdapat pada buku ini.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru memimpin peserta didik untuk berdoa di awal pembelajaran.
2) Guru bersama peserta didik membuat salam semangat (yel-yel) sebagai penanda interaksi yang berfungsi sebagai stimulus anak untuk fokus dan konsentrasi pada pembelajaran. Contoh:

   Salam semangat "se-prok prok prok- ma- prok prok prok- ngat- prok pro prok.....seeeeemangaaaattttt!

3) Guru menyampaikan apersepsi mengenai beberapa gerak yang bermakna dan tidak bermakna dalam kehidupan peserta didik. Misalnya guru bertanya: Coba kemukakan gerak dalam keseharian kalian yang mempunyai makna. Coba peragakan gerak yang tidak mempunyai makna. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru memberikan audio Ular Naga dan syair yang mudah dihafalkan dan sarat makna. Guru dan peserta didik menyanyikan bersama lalu menganalisis pesan moral pada syair.
2) Guru meminta peserta didik untuk mengidentifikasi beberapa gerak sehari-hari yang bermakna.

Gambar 3.4 Melambaikan Tangan
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Gambar 3.5 Membungkukkan Badan
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Gambar 3.6 Mengangkat Kedua Tangan
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Gambar 3.7 Memberi Salam dengan Kedua Tangan
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

3) Guru meminta peserta didik untuk memperagakan gerak sehari-hari yang bermakna.
4) Guru meminta peserta didik untuk menjelaskan makna gerak yang diperagakan.
5) Setelah peserta didik dapat menemukan gerak sehari-hari yang bermakna, maka guru dapat menjelaskan kepada peserta didik bahwa pada dasarnya dalam tari terdapat pula gerak yang mempunyai makna atau pesan tertentu. (Guru dapat memahami dan mendalami materi mengenai berbagai kategori gerak yang terdapat pada tarian).
6) Guru meminta peserta didik untuk memperagakan gerak ular meliuk, dan beberapa gerakan yang telah dibuat sesuai konsep gerak yang telah dibuat dipertemuan sebelumnya. Contoh lainnya gerak Kepala ular melindungi ekor dari sergapan 'gerbang'. Kerja sama dan kekompakan diperlukan untuk menjaga agar ekor tidak lepas dari kepala ular.

Gambar 3.8 Ular Naga Meliuk
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Gambar 3.9 Permainan Ular Naga
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Gambar 3.10 Anak sedang menepuk bahu
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Gambar 3.11 Anak Saling Berpegangan Tangan Membentuk Terowongan
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

7) Guru dapat menganalogikan bahwa setiap anak perlu bekerjasama dengan temannya yang lain agar menghasilkan gerakan yang sesuai agar terhindar dari lawan. Setiap anak saling membantu mengingatkan gerakan temannya, sehingga tidak saling menyalahkan karena dalam permainan ini bagi ekor yang tertangkap lawan akan menjadi anggota lawan

8) Guru mengaitkan gerak pada permainan Ular Naga dengan cerita “Ular Naga Si Banyak Kawan”. Bahwa peran pada permainan Ular Naga dapat dikembangkan sesuai kisah dalam “Ular Naga Si Banyak Kawan” sebagai contohnya. Setiap peserta didik mendapatkan peran dengan karakter yang berbeda, sehingga peserta didik dapat merasakan keberagaman dalam sebuah ekosistem.

Gambar 3.12 Ular Naga sedang Berinteraksi
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Gambar 3.13 Video karya tari Ular Naga
https://youtu.be/48OQ_C-OzoE
Sumber: Kemendikbud/3D/Youtube (2020)

9) Berikut ini diberikan contoh karya Tari yang mengambil gerak-gerak Ular Naga (ular pada umumnya), baik gerak murni, berpindah tempat, dan bermakna

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Setelah peserta didik merangkai gerak bermakna dengan tema tertentu. Guru dapat meminta peserta didik untuk menjelaskan alasan pemilihan tema dan keterkaitannya dengan gerak bermakna ciptaannya.
2) Untuk penguatan, guru menugaskan peserta didik melengkapi dan menyempurnakan rangkaian gerak bermakna di rumah.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

a. Apabila guru kesulitan untuk mengarahkan peserta didik ke makna gerak, maka pembelajaran dapat diarahkan untuk memahami lintasan langkah, misalnya apabila garis lurus dapat diartikan harus fokus pada satu titik agar dapat mencapai tujuan dengan cepat dan tepat.

b. Guru dapat pula membahas mengenai lintasan yang banyak mengambil gerak meliuk (seperti angka 8), hal ini dapat diartikan bahwa hubungan baik yang terjadi tidak akan terputus selain itu dapat pula diartikan bahwa kehidupan memiliki jalan yang berkelok dan bersiklus.

H. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 5

1. Materi

Pada kegiatan pembelajaran 5 peserta didik mulai melakukan proses penciptaan karya tari dengan menggunakan kisah “Ular Naga Si Banyak Kawan”. Tahap ini merupakan tahap dimana elemen komposisi tari digunakan sebagai alat untuk mengkonstruksi gagasan melalui stimulus visual, audio, kinestetik dan bacaan dalam bentuk gerak. Elemen komposisi tari yang digunakan dalam proses cipta karya ini adalah berikut ini: **Gerak**, merupakan komponen utama, karena gerak adalah medium untuk mengekspresikan sebuah tarian. Berdasarkan beberapa pengembangan gerak yang telah dipaparkan pada prosedur kegiatan pembelajaran 3, maka proses untuk menyusun rangkaian gerak tersebut dapat dilanjutkan dengan menerapkan pengolahan komposisi secara berkelompok. **Desain kelompok**, ada beberapa desain kelompok yang dapat digunakan khususnya dalam menyusun tari kelompok, yaitu tari yang dilakukan oleh lebih dari 2 penari. Desain tersebut adalah *unison* (kompak), *balance* (seimbang), *broken* (terpecah/memisah), *alternate*

(selang-seling), *cannon* (berurutan), dan *proportion* (proporsi). **Desain musik**, fungsi musik adalah untuk menghidupkan tari. Musik sebagai pengiring tari membantu menghidupkan tari dalam hal irama, tema, dan penjiwaannya. Musik yang digunakan bisa musik modern (diatonis) atau tradisional (pentatonis). Dapat pula musik iringan tari bukan berasal dari alat musik, namun dari suatu benda yang dapat dijadikan alat musik atau benda yang menghasilkan suara yang berfungsi sebagai musik. Untuk melengkapi pengetahuan mengenai penyusunan karya tari, dapat menyimak lembar bacaan guru.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Prosedur kegiatan pembelajaran 5 merupakan tahap peserta didik untuk memasuki proses mencipta karya setelah pemahaman akan pengalaman analisis cerita rakyat telah dilakukan. Karya tari yang bersumber dari cerita binatang/ fabel ini memiliki pesan moral yang dalam akan kerja sama, interaksi dan komunikasi antar sesama. Maka elemen komposisi yang dominan tampak pada desain kelompok dan desain pola lantai pada karya tari "Ular Naga Si Banyak Kawan".

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Guru mempersiapkan diri untuk memperagakan beberapa pengembangan gerak dari permainan Ular Naga.

b. Guru mempersiapkan beberapa contoh komposisi sederhana karya tari.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru membuka pembelajaran dengan berdoa bersama yang dipimpin salah satu peserta didik.

2) Guru bersama peserta didik membuat salam semangat (yel-yel) sebagai penanda interaksi yang berfungsi sebagai stimulus anak untuk fokus dan konsentrasi pada pembelajaran. Contoh:

Salam semangat "se-prok prok prok- ma- prok prok prok- ngat- prok pro prok.....seeeeemangaaaattttt!

3) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik menyampaikan apa yang telah mereka pelajari sebelumnya.

4) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari hari ini beserta penjelasan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

Peserta didik menunjukkan rangkaian gerak yang telah dikembangkan pada pertemuan sebelumnya, gerak yang telah dirangkai sesuai urutan tahap permainan, rangkaian gerak dengan elemen-komposisi tari.

Tabel 3.1 Contoh Rangkaian Gerak berdasarkan Elemen Komposisi Tari

Elemen Komposisi Tari	Contoh Rangkaian Gerak
Desain Gerak	Peserta didik menggunakan desain tinggi: Penari 'gerbang' saling menempelkan kedua tangannya yang diletakkan tinggi diatas kepala membentuk terowongan. Peserta didik menggunakan desain statis: Kaki dapat digerakkan seperti jalan di tempat, tangan penari 'gerbang' tetap di atas kepala dengan saling menempel. Peserta didik menggunakan desain
Desain Lantai	Permainan Ular Naga memiliki pola lantai yang sarat akan nilai kebersamaan, kekompakan, tanggung jawab, demokrasi. Guru dapat mengeksplor penggunaan pola lantai yang dapat mencerminkan nilai-nilai tersebut. Misal, menggunakan pola: Lingkaran Lengkung Lurus atau diagonal Huruf V Angka 8

Elemen Komposisi Tari	Contoh Rangkaian Gerak
Desain Dramatik	Peserta didik memberikan alur cerita dalam karya tari sesuai dengan tahapan permainan Ular Naga. Pembuka, kesiapan ular untuk memasuki ‘gerbang’. Peserta didik yang menjadi ‘gerbang’ bersiap untuk menangkap anak ular pada akhir syair. Klimaks lalu penutup.
Desain Kelompok	Peserta didik mengaplikasikan desain kelompok yang terdiri dari: *Unison* (kompak) *Balance* (seimbang) *Broken* (terpecah/memisah) *Alternate* (selang-seling)) *Cannon* (berurutan) *Proportion* (proporsi) Contoh: Gerakan ular memasuki terowongan diberikan desain kompak dan alternate, kompak Ketika mereka harus memegang bahu kawan, selang-seling diberikan untuk pemberian motif sehingga ‘ular’ terkesan meliuk-liuk
Desain Musik	Peserta didik dapat menghafal lirik/ syair lagu yang menjadi kekuatan pada permainan ini. Syair lagu menceritakan kisah Ular Naga dan nilai yang terkandung dalam permainan.
Dinamika	Peserta didik memberikan sentuhan emosi, ekspresi pada gerak-gerak tari yang bersumber pada gerak permainan. Ekspresi yang ditampilkan bersumber dari syair lagu,
Kostum, tata rias, tata panggung	Peserta didik merancang dan membuat kostum dan tata rias yang akan digunakan dalam karya tari Ular Naga.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Peserta didik bersama guru melakukan refleksi tentang materi yang mereka pelajari pada kegiatan ini.
2) Peserta didik menceritakan kembali apa yang mereka lakukan, kesulitan yang mereka alami dalam proses pembuatan karya tari.
3) Guru membantu peserta didik untuk mengevaluasi proses karya yang sedang mereka lakukan, memeriksa aspek yang belum dimasukkan dalam proses karya tari.
4) Peserta didik mendiskusikan permasalahan yang terjadi dalam proses karya tari.
5) Guru memberikan gambaran tentang busana, rias, tata panggung yang sesuai dengan sumber karya tari yaitu permainan Ular Naga.
6) Peserta didik bersama guru menyimpulkan nilai-nilai yang didapat dalam proses hari ini.
7) Guru memberikan penguatan tentang pentingnya proses karya tari ini.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

a. Apabila guru kesulitan untuk mengarahkan peserta didik ke makna gerak, maka pembelajaran dapat diarahkan untuk memahami lintasan langkah, misalnya apabila garis lurus dapat diartikan harus fokus pada satu titik agar dapat mencapai tujuan dengan cepat dan tepat.

b. Guru dapat pula membahas mengenai lintasan langkah yang berupa lingkaran, hal ini dapat diartikan bahwa segala sesuatu yang terjadi merupakan siklus kehidupan yang akan berulang, dapat pula memberikan contoh kegiatan berulang peserta didik yang dialami mulai dari bangun tidur hingga tidur lagi di malam hari.

I. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 6

1. Materi

Ular Naga identik dengan hewan mitologi Cina yang bernama *Liong*, walaupun di negara lainnya juga memiliki karakter Ular Naga nya masing-masing namun Cina memiliki ikatan kisah legenda yang kuat terhadap hewan Ular Naga ini. Beberapa negara meyakini Ular Naga adalah hewan suci yang mempengaruhi budaya manusia. Gambaran Ular Naga dari masing-masing negara ini ini berbeda-beda, namun yang sama adalah Ular Naga memiliki sayap dan bisa terbang. Ular Naga

adalah sosok monster raksasa yang memiliki wajah dan tubuh bersisik seperti ular pada umumnya, selain itu di bagian wajah Ular Naga memiliki sungut seperti ikan lele beserta tanduk seperti kuda. Prosedur kegiatan ke 6 merupakan kegiatan bekerja dan berfikir artistik. Berdasarkan wujud dari Ular Naga, guru mengarahkan peserta didik untuk membuat rias Ular Naga untuk mendukung karakter peran pada karya tari. Peserta didik bebas mengiterpretasikan karakter riasan Ular Naga sesuai dengan kreatifitasnya masing-masing.

Gambar 3.14 Contoh riasan Naga
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Prosedur pembelajaran ke 6 khusus membuat riasan detail Ular Naga beserta aksesorisnya, maka dibutuhkan kemampuan melukis wajah agar mendapatkan kesan wajah Ular Naga. Tata rias fantasi adalah tekhnik merias wajah dan tubuh agar memiliki kesan yang sesuai dengan imajinasi terkait sosok atau wujud tertentu. Materi rias fantasi Ular Naga direncanakan selesai dalam 2 pertemuan dengan uraian pertemuan ke 6 untuk mendesain rias Ular Naga, lalu pertemuan ke 7 untuk mengaplikasikan desain riasan Ular Naga ke wajah. Pertemuan ke 7 akan memakan banyak waktu karena dibutuhkan keterampilan untuk mendapatkan hasil maksimal, namun karena tingkatan usia SD maka anak-anak diberikan kebebasan berkreasi.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Guru menyediakan sketsa wajah yang sudah dalam bentuk hardcopy untuk dibagikan kepada peserta didik (pertemuan ke 6).

b. Guru membawakan perlengkapan mewarnai seperti crayon, pensil warna dan lain sebagainya. (pertemuan ke 6).

c. Guru menyediakan alat rias fantasi, seperti, toolkit rias, *face* dan *body painting, eye shadow, foundation* dan lain sebagainya (pertemuan ke 7).

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

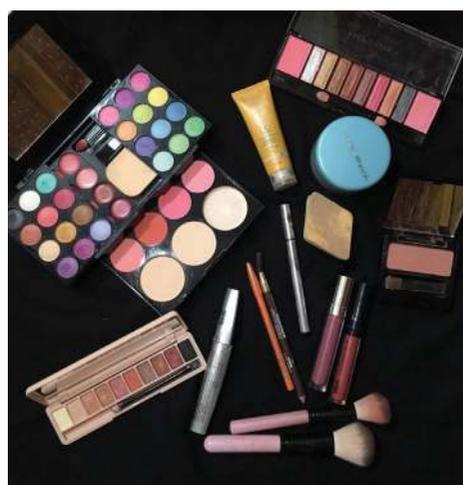
a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa sebelum mengawali pembelajaran.
2) Guru dan peserta didik melakukan kegiatan apersepsi dengan melihat riasan Ular Naga. Kemudian guru mengarahkan diskusi melalui pertanyaan: Ada berapa warna pada riasan ular? Bagaimana kesan yang terbangun dari warna riasan tersebut?
3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni membuat rias fantasi Ular Naga

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Agenda di prosedur ke 6 adalah membuat rancangan rias Ular Naga. Guru meminta mengeluarkan alat gambar untuk mewarnai.
2) Guru menyediakan alat gambar dan sketsa yang kemudian dibagikan kepada peserta didik.
3) Peserta didik secara mandiri membuat riasan Ular Naga melalui sketsa yang diberikan oleh guru.
4) Peserta didik diberikan kebesan berekpresi dalam membuat rancangan riasan Ular Naga.
5) Proses pewarnaan akan menghabiskan waktu hingga 1 kali pertemuan.
6) Diprosedur pembelajaran ke 7 guru menyediakan alat rias berupa *foundation*, bedak, *body/face painting, eye shadow, eye liner, eye brow, blush on, kuas-kuas,* dan *contour* atau *concealer* jika dibutuhkan.

Gambar 3.15 Alat rias
Sumber: Kemendikbud/Dyan (2020)

7) Peserta didik bersama kelompok menentukan design riasan yang mana yang akan diaplikasikan ke wajah.
8) Peserta didik boleh memilih beberapa orang didalam kelompok untuk menjadi model riasan/setiap peserta didik diberikan izin untuk meriasa wajahnya sendiri.
9) Peserta didik diberikan kebebasan berekspresi dalam mempraktikkan rias fantasi Ular Naga bersama-sama.
10) Guru mengamati kerja peserta didik untuk mengkoreksi dan menambahkan detail-detail riasan.
11) Guru memberikan waktu riasan hingga akhir prosedur ke 7.
12) Riasan yang telah jadi dipresentasikan didepan kelas.
13) Setelah selesai, guru menginstruksikan peserta didik untuk mendokumentasikan riasan untuk dijadikan contoh saat pertunjukan ditampilkan, dan bersegera untuk menghapus riasannya.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Setelah menghapus riasan guru melakukan proses evaluasi, dengan melakukan tanya jawab soal kesulitan apa yang dihadapi selama proses pertemuan ke 6 dan 7
2) Peserta didik menceritakan pengalaman menggambar dan merias wajah dengan rias fantasi karakter Ular Naga.
3) Peserta didik menyampaikan kesulitan yang dihadapi selama pembelajaran dan menyampaikan niali positif yang didapat dari pembelajaran ke 6 dan 7
4) Guru menyimpulkan proses prosedur pembelajaran ke 6 dan 7, kemudian guru melakukan penguatan karakter peserta didik
5) Guru mengajak peserta didik berdoa bersama untuk menutup pertemuan

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

Guru dapat membuat alternatif lain selain riasan fantasi seperti peserta didik diajak membuat property semisal, sayap, topeng dan tanduk Ular Naga. Pertemuan ke-6 dan ke-7 ditujukan agar peserta didik mampu mendalami peran Ular Naga melalui unsur pendukung tari.

J. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 7

1. Materi

Terdapat beberapa rangkaian tahapan untuk menyusun karya tari, yakni: 1). Eksplorasi; 2). Improvisasi; dan 3). Komposisi. Pada saat peserta didik menyusun gerak tari dengan alur cerita dari pengembangan cerita binatang yang diwakili oleh “Ular Naga Si Banyak Kawan”. Tahap Eksplorasi, guru dapat memberikan arahan kepada peserta didik tentang gerak yang dapat dikembangkan secara berkelompok. Arahan dapat dimulai dari: a). Mengolah pola lantai yang dapat digunakan dan desain kelompok yang dilakukan. Bisa berupa lintasan langkah yang membentuk huruf A / I / U / O / S / V atau membentuk angka 0 / 1 / 3 / 8; 2); dan b). Bereksplorasi terkait pengembangan gerak bermakna yang mengandung pesan moral yang kuat akan nilai kerja sama, persatuan, toleransi. Tahap Improvisasi, guru dapat mengarahkan peserta didik untuk mengekspresikan gagasan dalam bentuk gerak. Tahap Komposisi, guru dapat membimbing peserta didik untuk berdiskusi, dan menyusun rangkaian gerak, sesuai dengan desain kelompok yang telah dipaparkan pada prosedur kegiatan pembelajaran 4.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Pada praktiknya peserta didik dapat membagi kelompok menjadi 2 dengan jumlah masing-masing kelompok 6-10 anak. Kemudian dilakukan pembagian tokoh, ada yang menjadi Ular Naga, lalu hewan hutan seperti Rusa, kelinci, dan yang lainnya. Alur cerita dimulai dari Ular Naga yang besar dan bersisik mencari kawan, sampai si Ular Naga berjumpa dapat menolong kawan yang terjatuh dalam jurang. Dan akhirnya, semua warga hutan tidak lagi ketakutan dan mau bersahabat dengan Ular Naga. Gerak yang digunakan pengembangan dari gerak permainan Ular Naga. Gerak kelompok dengan desain pola lantai lurus yang mengesankan kuat bersatu. Desain lintasan angka 8 yang identik dengan ular meliuk memiliki arti hubungan baik yang tidak mudah bercerai berai, serta alternatif instrumen musik yang memiliki syair penuh pesan moral dan mudah dihafalkan.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Guru mempersiapkan video tentang ragam gerak permainan Ular Naga

b. Guru mempersiapkan beberapa stimulus untuk mengembangkan gerak

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru membuka pembelajaran dengan berdoa bersama yang dipimpin salah satu peserta didik.
2) Guru bersama peserta didik membuat salam semangat (yel-yel) sebagai penanda interaksi yang berfungsi sebagai stimulus anak untuk fokus dan konsentrasi pada pembelajaran. Contoh:

    Salam semangat "se-prok prok prok- ma- prok prok prok- ngat- prok pro prok.....seeeeemangaaaattttt!

3) Guru memberi apersepsi dengan cara guru meminta peserta didik untuk menceritakan urutan permainan Ular Naga, atau ada berapa peran dalam permainan Ular Naga?
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Peserta didik bermain Ular Naga secara berkelompok. Setelah beberapa saat bermain, guru dapat membimbing peserta didik untuk menceritakan kembali atau mengungkapkan kesannya mengenai bermain Ular Naga. Hal ini penting dilakukan agar peserta didik dapat menyadari rangkaian gerak dan ekspresi yang terdapat pada permainan Ular Naga.
2) Setelah peserta didik dapat menjelaskan rangkaian gerak dari permainan Ular Naga, maka guru dapat membimbing peserta didik untuk mengidentifikasi komposisi yang ada dalam permainan, seperti: lirik lagu, jumlah anak, gerak, arah hadap, dan pola lantai.
3) Peserta didik secara bergantian memperagakan gerak dari permainan Ular Naga.
4) Guru memberikan arahan pada peserta didik untuk mengembangkan gerak permainan Ular Naga menjadi gerak tari.
5) Peserta didik melakukan eksplorasi dalam proses pengembangan gerak.

Gerak Asal	Contoh Gerak Pengembangan
Gambar 3.16 Pose “Gerbang” Sumber: Kemendikbud/Ayu (2020)	Gerak tangan dapat diayunkan ke kanan dan ke kiri disertai dengan gerak kaki
Gambar 3.17 Barisan Panjang Ular Naga Sumber: Kemendikbud/Ayu (2020)	Penggunaan level rendah tinggi, ketika peserta didik yang berperan menjadi ular melakukan gerak merunduk. Lintasan dapat membentuk angka 8
Gambar 3.18 Ekor Tertangkap oleh Gerbang Sumber: Kemendikbud/Ayu (2020)	Ketika ada salah satu yang tertangkap, peserta didik lain dapat membuat gerak tangan ke atas melambai kanan kiri sambal bertepuk tangan, arah kepala dapat disesuaikan dengan arah gerak tangan.

Gerak Asal	Contoh Gerak Pengembangan
Gambar 3.19 Gerbang sedang Berkomunikasi dengan Ekor Sumber: Kemendikbud/Ayu (2020)	Terdapat proses menghargai hak pilih yang dilakukan oleh para ‘gerbang’, contohnya: “kamu pilih nanas atau apel (para ‘gerbang’ menggunakan *clue* jenis buah untuk memudahan ular yang tertangkap memilih). Pada kegiatan negosiasi itu dapat dihadirkan dalam bentu gerak, misal, ketika sedang bernegosiasi anak-anak yang menunggu di belakang ‘gerbang’ dapat bergerak seperti orang menguping, meletakkan tangan di telinga, lalu melakukan gerak selang-seling (*alternate*) dalam barisan.
Gambar 3.20 Proses Merebutkan Ekor oleh Gerbang Sumber: Kemendikbud/Ayu (2020)	‘gerbang’ yang memiliki jumlah anak ular paling sedikit akan mencoba untuk mendapatkan anak ular pada ‘gerbang’ yang memiliki anak ular banyak.
Gambar 3.21 Proses Serang dan Tahan saat Perebutan Ekor Sumber: Kemendikbud/Ayu (2020)	Terjadi serang-tahan pada tahap ini. Masing-masing kelompok akan bertahan pada induk masing-masing, sang induk (gerbang) akan beRusaha melindungi serangan dari kelompok lawan. Pada gerak ini, peserta didik dapat mengembangkan gerak permainan menjadi gerak bermakna dalam tari. Seperti, gerak dengan tenaga kuat dan tempo yang cepat untuk gerak menyerang. Gerak dengan ruang yang lebar, tangan direntangkan lebar oleh induk/gerbang yang bertahan. Kemudian, Gerakan kaki dan arah badan mengikuti gerak si penyerang.

6) Setelah peserta didik melakukan eksplorasi, peserta didik dapat beristirahat sembari menghafalkan lirik lagu yang ada dalam instrumen musik Ular Naga tersebut.
7) Peserta didik menghafal lirik yang kemudian menjadi rangsang awal penciptaan musik iringan tari pada pertemuan selanjutnya.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Peserta didik bersama guru melakukan refleksi tentang pengalaman yang mereka dapatkan pada kegiatan ini.
2) Peserta didik menceritakan kembali kegiatan yang mereka lakukan, dan kesulitan yang dialami dalam proses pembuatan karya tari.
3) Guru membantu peserta didik untuk mengevaluasi proses karya yang dilakukan, memeriksa aspek yang belum dimasukkan dalam proses karya tari.
4) Peserta didik mendiskusikan permasalahan yang terjadi dalam proses karya tari.
5) Guru membantu menyelesaikan masalah yang terjadi dalam proses karya tari.
6) Peserta didik bersama guru menyimpulkan pesan moral yang didapat dalam proses hari ini. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya makna dan simbol gerak, proses karya tari ini. Guru memotivasi peserta didik untuk tetap kompak dan semangat bekerja sama dalam melanjutkan proses karya tari.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

Apabila guru kesulitan untuk mengarahkan peserta didik untuk membuat karya tari baru, maka pembelajaran dapat diarahkan untuk menyusun kembali urutan gerak yang terdapat pada karya tari yang terdapat dalam video di buku ini.

K. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 8

1. Materi

Dalam permainan Ular Naga, ketika berbaris memanjang ke belakang, semua peserta berdiri dan berbaris tidak membedakan status sosial, ekonomi, agama dan jenis kelamin. Ketika bermain, peserta belajar untuk mengenali lingkungan di sekitar mereka, antara lain mengenal teman bermain, mengenal tetangga dan bersosialisasi dengan kebiasaan orang lain yang berbeda dengan kebiasaan di rumah anak. Dalam permainan Ular Naga, ketika menentukan siapa yang harus jadi kepala dan yang jadi ekor melalui pemilihan dari anggota kelompok dapat mengajarkan pada anak untuk mentaati aturan dan bertanggung jawab terhadap peran yang dihadapi. Karena kegiatan dilakukan dalam kelompok, maka permainan ini mengajarkan pada anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya dan belajar saling menghargai. Dalam permainan ini keterampilan sosial terlihat pada saat berganti gerakan, setiap anak perlu bekerjasama dengan temannya yang lain agar menghasilkan gerakan yang sesuai agar terhindar dari lawan. Setiap anak saling membantu mengingatkan

gerakan temannya, sehingga tidak saling menyalahkan, karena dalam permainan ini bagi ekor yang tertangkap lawan akan menjadi anggota lawan. Keterampilan sosial dalam permainan ini adalah anak perlu menjaga emosi saat bermain, sehingga dapat dengan besar hati menerima kekalahan pada saat ekor tertangkap lawan bermain. Gerakan tersebut berpotensi menstimulasi kejujuran dan ketelitian anak. Bekerjasama dalam permainan ini untuk melindungi ekor dan beRusaha menangkap ekor lawan. Sikap tersebut berpotensi menstimulasi keterampilan sosial anak untuk menjaga kepercayaan yang telah diberikan orang lain (Adhani dkk, 2019).

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 6, kompetensi seni yang akan dicapai oleh peserta didik yakni 1). mengaitkan antara gerak dan maknanya pada cerita dan 2). memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai budaya yang terdapat pada cerita yang dikembangkan menjadi karya tari.

Cerita binatang/ fabel tentang Ular Naga dapat menstimulus berbagai aspek perkembangan anak khususnya aspek keterampilan sosial. Melalui permainan tersebut anak dapat belajar: 1). bersosialisasi dengan teman; 2). kekompakan; 3). mengendalikan diri atau mengendalikan emosi; 4). bertanggung jawab; 5). tertib terhadap peraturan; dan 6). menghargai orang lain. Dengan demikian adanya stimulasi keterampilan sosial melalui gerak dan lagu dari permainan Ular Naga, dapat menjadikan pribadi anak yang memiliki kecerdasan sosial dan emosional.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Mempersiapkan mengenai nilai-nilai pada permainan Ular Naga yang termuat dalam gerak-gerak

b. Mempersiapkan mengenai nilai-nilai mengenai kesadaran introspeksi diri, menghargai orang lain, menghargai lingkungannya yang terkait Profil Pelajar Pancasila.

c. Memperagakan beberapa contoh sikap instrospeksi diri, menghargai orang lain, dan menghargai lingkungannya.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta peserta didik untuk menyimak pesan dan nilai positif yang termuat

dalam gerak bermakna dari gerak sehari-hari, misalnya tentang: menepuk bahu, membungkukkan badan, mengangkat kedua tangan.

2) Guru meminta peserta didik untuk menyimak pesan dan nilai negatif yang termuat dalam gerak bermakna dari gerak sehari-hari, misalnya tentang: melambaikan tangan tanda tidak setuju.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru mengarahkan peserta didik untuk memperagakan gerak saling memegang bahu pada permainan Ular Naga. Kemudian mendiskusikan dengan peserta didik bagaimana cara agar jalinan dan rangkaian barisan tetap utuh?
2) Guru mengarahkan peserta didik untuk merasakan perubahan arah hadap, pengolahan langkah, pengolahan tenaga di tangan dan langkah agar tidak bertabrakan atau jatuh.
3) Guru mengarahkan peserta didik untuk menganalisis dan mengkaitkan antara nilai-nilai kerjasama dalam permainan Ular Naga dengan kehidupannya.

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

Guru menguatkan kembali tentang kesadaran nilai disiplin, waspada, gotong royong dengan kehidupan peserta didik.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

a. Apabila peserta didik sudah dapat menjelaskan beberapa nilai yang termuat dalam Ular Naga melalui apresiasi individu, maka kegiatan dapat dilanjutkan pada permainan Ular Naga secara berkelompok.

b. Apabila peserta didik kesulitan untuk menjelaskan ketiga nilai yang terdapat pada Ular Naga, maka guru dapat memfokuskan pada salah satu nilai yang dimengerti oleh peserta didik.

c. Apabila guru ingin menerapkan materi lain sebagai stimulus dalam menjelaskan nilai budaya, maka guru dapat melakukan analisis nilai-nilai yang terdapat pada konten dengan terlebih dulu menemukan nilai utama dan pendukungnya.

L. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 9

1. Materi

Nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional kelompok kecil engklek adalah nilai sosial, tanggung jawab, kejujuran, kesabaran, kerja keras, saling menghargai, telaten dan sportifitas. Nilai budaya yang dapat diambil dari permaianan tradisional adalah tanpa disadari rasa cinta anak-anak terhadap permainan tradisional masih tertanam subur hingga saat ini. Manfaat permainan adalah, ketangkasan, keseimbangan, strategi, ketepatan, teliti dan kecerdasan dalam memperkirakan jarak lempar *gacuk*. Makna filosofis Engklek bisa diartikan sebagai usaha dalam mendapatkan sesuatu. Cara yang ditempuh mulai dari melempar *gacuk* ke dalam kotak yang tepat, kemudian melewati kotak demi kotak dengan menggunakan satu kaki dan harus fokus ketika mengambil *gacuk* kembali, sampai pada saat melempar *gacuk* untuk mendapatkan sepetak kotak yang diinginkan. Itu menjadi gambaran proses seseorang untuk mendapatkan sesuatu harus fokus meskipun ditempuh dengan berbagai macam kondisi yang memberatkan dan melewati segala rintangan yang ada, sehingga berhasil dalam mencapai titik yang dituju.

2. Penyusunan Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Pada prosedur kegiatan pembelajaran ke 9 ini, kompetensi seni yang dicapai peserta didik yakni mengembangkan gerak bermakna dengan *level*, arah hadap dan pola lintasannya, dan peserta didik memiliki kesadaran terhadap nilai budaya yang terdapat pada permainan tradisional.

a. Pengembangan gerak bermakna dalam hidup sehari-hari: proses permainan Engklek ini dimulai dari kotak pertama hingga kotak ke 9 yang arti dan maknanya untuk menggapai sesuatu harus melalui prosesnya untuk mendapatkan hasil yang maksimal, tidak bisa melompat langsung ke kotak no 7 atau 9, tahapan kehidupan harus dilalui dengan sungguh-sungguh dan bertanggung jawab. Permainan Engklek juga mengajarkan kepada kita untuk menghargai, menghormati milik orang lain, serta tidak mengambil yang bukan miliknya.

b. Nilai budaya yang terkemas dalam permainan adalah; ketelitian, strategi, kesabaran. Nilai kesabaran strategi dan ketelitian dirasakan ketika kita melempar gacuk harus masuk ke dalam kotak, tidak boleh mengenai garis, sehingga kita harus berstrategi dan teliti dalam mengambil langkah. Strategi dalam menentukan rumah yang jadi hak kita pada beberapa bagian kotak juga merupakan hal penting agar kita bisa menang. Kemampuan dalam berstrategi melatih peserta didik untuk teliti, hati-hati, dan penuh perhitungan dalam mengambil langkah. Kesabaran adalah sebuah sikap yang ditunjukan peserta didik mampu mengelola strategi untuk mencapai cita-citanya. Selain itu kita harus memiliki kaki yang

kuat, karena menjadi modal kita untuk melompat dan seimbang menjalani lintasan pola permainan Engklek ini atau jika di kehidupan, kita melintasi setiap proses kehidupan. Nilai lainnya peserta didik sebagai generasi muda mampu mencintai budaya sendiri, turut melestarikan permainan tradisional dengan terus memainkannya.

3. Persiapan Mengajar

Deskripsi Kegiatan:

a. Mempersiapkan diri dengan membaca nilai-nilai pada permainan Egrang yang terkait Profil Pelajar Pancasila.

b. Membaca profil Pelajar Pancasila yang fokus mengenai kesadaran introspeksi diri, menghargai orang lain, menghargai lingkungannya.

c. Mengeksplorasi dengan memperagakan beberapa contoh sikap instrospeksi diri, menghargai orang lain, dan menghargai lingkungannya.

4. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pembuka

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan membaca doa sebelum pembelajaran dimulai.

2) Guru menyapa peserta didik kemudian mengajak peserta didik untuk melakukan permainan Injit-injit Semut bersama teman di sebelahnya sebagai bentuk *ice breaking* untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar.

3) Guru meminta peserta didik untuk menceritakan kembali pengalaman bermain *Engklek*.

4) Guru meminta peserta didik untuk menceritakan kembali pengalaman selama membuat karya tari dengan tema permainan tradisional kelompok *Engklek*.

5) Guru menyimpulkan seluruh tanggapan peserta didik dalam menceritakan pengalaman berproses.

6) Guru meminta peserta didik untuk menyimak pesan dan nilai-nilai yang termuat dalam permainan tradisional *Engklek*.

b. Kegiatan Inti

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru meminta peserta didik menyadari nilai kerja sama tim, sportifitas, strategi, ketangkasan dan ketepatan pada saat bermain engklek dengan melakukan kegiatan tanya jawab
2) Guru menangkap relasi antar nilai pada setiap prosedur pembelajaran kemudian disampaikan kepada peserta didik agar peserta didik mampu memahami dirinya sendiri, jujur dan toleransi dengan teman nya
3) Guru memberikan ilustrasi tentang bagaiamana cara menyampaikan pendapat dan menanggapi pendapat dengan baik dan sopan, agar peserta didik mampu menghargai dirinya sendiri serta menghormati pendapat dari teman sekelompoknya
4) Peserta didik menunjukkan sikap percaya diri, bekerja keras, serta bertanggung jawab ketika dipercaya menjalankan misi untuk sampai ketitik tujuan (mencipta karya tari kreatif).
5) Peserta didik diberikan kesempatan untuk menanyakan tentang nilai keuletan saat menjaga keseimbangan tubuh pada saat bermain dan mencipta karya tari permainan *engklek*.
6) Peserta didik menyatakan pendapatnya tentang kesulitan ketika bekerja sama dengan tim kelompoknya, dalam mengatur strategi, dalam menyusun kerangka konsep karya hingga merangkai gerak.
7) Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa kegiatan menyenangkan di unit 2 ini adalah sebagai salah satu bentuk melestarikan benda dan nilai budaya Nusantara

c. Kegiatan Penutup

Deskripsi Kegiatan:

1) Guru melakukan evaluasi kepada peserta didik tentang menyepakati makna dan pesan apa yang peserta didik tangkap dari nilai yang terkandung pada permainan tradisional kelompok kecil (Engklek).
2) Guru memberikan peserta didik kesempatan merefleksikan pengalaman batin yang dirasakan di kegiatan pembelajaran ke 10.
3) Peserta didik bersama guru merasakan nilai dan manfaat yang didapat selama proses pembelajataran materi permainan tradisional kelompok kecil (Engklek).
4) Peserta didik mampu menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari di kegiatan pembelajaran ke 10.

5) Pembelajaran diakhiri dengan doa dan memberi salam.

5. Kegiatan Alternatif

Deskripsi Kegiatan:

a. Guru mengaitkan sikap yang terbentuk dari permainan tradisional engklek ini dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

b. Guru dapat mengganti ice breaking injit injit semut dengan permainan kelompok lain yang memiliki lirik seperti, cublak-cublak suweng, Ular Naga, dan lain sebagainya sesuai dengan permainan yang ada di daerah setempat.

c. Untuk mendapatkan nilai secara langsung, guru dapat mengulang Kembali kegiatan permainan di lapangan lalu kemudian langsung menjelaskan nilai yang terkandung pada setiap gerak dan Langkah permainan hingga Ketika mencipta karya gerak tari permainan anak.

d. Guru memberikan contoh permainan lain yang sarat akan makna, pesan dan nilai karakter dan nilai moral berdasarkan ciri pemuda Pancasila.

M. Refleksi Guru

1. Apakah seluruh siswa mampu untuk mengidentifikasi jenis cerita fabel yang ada di daerah masing-masing atau di nusantara?
2. Apakah seluruh siswa dapat menceritakan kembali cerita fabel yang mereka ketahui?
3. Apakah seluruh siswa dapat membuat cerita binatang/ fabel sesuai dengan pengalaman masing-masing?
4. Apakah seluruh siswa dapat menyusun gerak tari dengan alur cerita binatang yang telah dikembangkan dan dengan sumber gerak dari permainan Ular Naga?
5. Apakah seluruh siswa dapat menjelaskan pesan moral yang ada dalam cerita binatang?
6. Apakah seluruh siswa mampu mengaitkan gerak sehari-hari dengan pesan moral dalam cerita?
7. Apakah seluruh siswa mampu untuk memahami nilai-nilai budaya pada cerita rakyat yang berkembang?

N. Asesmen/Penilaian

1. Penilaian Kognitif Elemen Mengalami

Table 3.3 Contoh Pedoman Penilaian Pemahaman Siswa terhadap Cerita Binatang/ Fabel Ular Naga

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan	
Menjelaskan cerita rakyat nusantara.				
Membuat garis besar cerita rakyat tentang binatang/ fabel.				
Menguraikan alur cerita serta elemen didalamnya: tokoh, karakter, waktu, tempat.				
Memodifikasi cerita binatang yang dikembangkan dari pengalaman siswa masing-masing.				

Table 3.4 Contoh Rubrik Penilaian Pemahaman Siswa Terhadap Cerita Binatang/ Fabel Ular Naga

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Menjelaskan cerita rakyat nusantara	Mampu menjelaskan dengan baik materi cerita rakyat Nusantara	Hanya mampu menjelaskan beberapa bagian dari materi cerita rakyat Nusantara	Tidak mampu menjelaskan dengan baik tentang cerita rakyat Nusantara

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Menjelaskan cerita rakyat tentang binatang/ fabel	Mampu Menjelaskan cerita rakyat binatang/ fabel	Hanya mampu menjelaskan beberapa bagian dari materi cerita rakyat binatang/ fabel	Tidak mampu menjelaskan dengan baik materi cerita rakyat binatang/fabel
Menguraikan alur cerita serta elemen didalamnya: tokoh, karakter, waktu, tempat.	Mampu menguraikan seluruh alur cerita serta elemen didalamnya: tokoh, karakter, waktu, tempat.	Hanya mampu menguraikan sebagian alur cerita serta elemen didalamnya: tokoh, karakter, waktu, tempat.	Tidak mampu menguraikan seluruh alur cerita serta elemen didalamnya: tokoh, karakter, waktu, tempat.
Memodifikasi cerita binatang yang dikembangkan dari pengalaman siswa masing-masing	Mampu memodifikasi cerita binatang yang dikembangkan dari pengalaman siswa masing-masing	Kurang mampu memodifikasi cerita binatang yang dikembangkan dari pengalaman siswa masing-masing	Tidak mampu memodifikasi cerita binatang yang dikembangkan dari pengalaman siswa masing-masing

Table 3.5 Contoh Rubrik Penilaian LKS Cerita Binatang/Fabel

Indikator	Rambu-rambu Jawaban		Skor
ELEMEN 1			
Menganalisis Cerita Rakyat Coba, dan isilah beberapa bagian ini: 1. Apakah kamu pernah mendengar cerita rakyat Nusantara? 2. Apakah kamu dapat menyebutkan jenis-jenis cerita rakyat yang ada di Indonesia? 3. Apakah terdapat cerita rakyat yang mengisahkan binatang yang berkembang di daerahmu? 4. Apakah kamu dapat membuat cerita binatang dari pengalamanmu?			

Indikator	Rambu-rambu Jawaban		Skor
ELEMEN 1			
Mengenali Cerita Binatang Yuuk kita coba buat cerita tentang binatang tentang dari pertanyaan dibawah ini: 1. Cerita binatang apa yang dapat kamu kembangkan dari cerita rakyat daerahmu? 2. Kita ambil contoh cerita "Ular Naga Si Banyak Kawan", apakah kamu dapat memahami alur cerita tersebut? 3. Apakah kamu dapat menyebutkan tokoh dalam cerita? 4. Apakah kamu dapat menggambarkan tokoh dan karakter tokoh dalam cerita? 5. Pesan atau contoh sikap apa yang dapat diambil dari cerita tersebut?			

Indikator	Rambu-rambu Jawaban		Skor
ELEMEN 1			
PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN 3, 4 DAN 5			
Menganalisis Cerita “Ular Naga si Banyak Kawan” Cermati, cerita “Ular Naga si Banyak Kawan” lalu kemudian tuliskan hasil analisamu berdasarkan indikator di bawah ini: 1. Apakah Ular Naga itu? 2. Bagaimana manakah wujud Ular Naga di cerita “Ular Naga si Banyak Kawan”? 3. Menceritakan tentang apakah “Ular Naga si Banyak Kawan”? 4. Apakah manfaat yang dapat kamu ambil dari cerita “Ular Naga si Banyak Kawan”? 5. Pesan apa yang terkandung dalam cerita “Ular Naga si Banyak Kawan”?			
Menggambar Ular Naga Ular Naga adalah makhluk mitologi berwujud ular raksasa dengan tanduk dikepalanya serta memiliki kaki dan tangan. Di beberapa daerah Ular Naga memiliki berwarna merah keemasan, di beberpa daerah lagi ular berwarna hijau keemasan. Dari keterangan di atas, warnai gambar Ular Naga berikut sesuai dengan imajinasimu			

Indikator	Rambu-rambu Jawaban		Skor
ELEMEN 1			
Mempraktikkan gerak bermakna pada permainan Ular Naga, lalu isi tabel berikut. Coba amati permainan Ular Naga 1. Apa yang kamu rasakan saat bermain Ular Naga bersama teman? 2. Apa yang kamu rasakan apabila gerak bersama dilakukan sendiri seperti meliuk? 3. Bagaimana kamu melakukan Kerjasama dengan teman dalam permainan ini? 4. Apa yang terjadi ketika tidak memegang bahu teman saat Gerakan meliuk? 5. Apa yang terjadi ketika kamu tersentuh tangan lawan ketika kamu berada di balakang temanmu yang mencoba melindungi dengan gerak rentangan tangan? 6. Bagaimana peran dan karakter Ular Naga di cerita “Ular Naga si Banyak Kawan”? 7. Bagaimana karakter gerak Ular Naga sebagai hewan raksasa yang kuat? Peragakan bersama teman kelompokmu			

Indikator	Rambu-rambu Jawaban		Skor
ELEMEN 1			
Rancanglah properti atau kostum yang sesuai dengan rangkaian gerak bermakna yang telah dibuat bersama kelompok 1. Uraikan bahan membuat properti yang tepat untuk menampilkan karya tarimu 2. Rancanglah kostum yang tepat untuk menampilkan karya tarimu 3. Buat lah kepala naga sederhana bersama guru dan kelompokmu sesuai dengan karakter “Ular Naga si banyak kawan”			
PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN 6			
Rumuskanlah nilai-nilai pada permainan Ular Naga 1. Saat bermain Ular Naga, makna apa saja yang kamu pahami? 2. Saat kamu melakukan permainan kelompok ini secara individu, apa yang kamu rasakan? 3. Saat bermain Ular Naga dan kamu tertangkap lawan, apa yang lakukan?			

Indikator	Rambu-rambu Jawaban		Skor
ELEMEN 1			
Apakah kamu menyadari keterkaitan nilai dengan kehidupan siswa 1. Menurutmu, kerjasama apa yang pernah kamu hadapi? 2. Apakah kita boleh saling menyalahkan ketika melakukan kegiatan kelompok dengan teman? 3. Apakah kita boleh memaksakan kehendak dan berjalan sendiri dalam kegiatan yang mengharuskan berkelompok? 4. Apabila kamu berada dalam satu kelompok dan bekerja sama dengan banyak orang, sikap apa yang harus kamu utamakan?			
Skor Maksimal LKS			100

Table 3.6 Contoh Hasil akhir Penilaian aspek Kognitif

No	Nama Siswa	Nilai	
		LKS	Nilai Akhir
1.			
2.			
Rata-rata			
Daya serap (%)			

$$= \frac{\text{Skor LKS + Evaluasi}}{2} \times 100 = \ldots$$ Nilai akhir pengetahuan

5. Penilaian Psikomotor Elemen Mencipta dan Berfikir Artistik

Table 3.7 Contoh Pedoman Penilaian Makna Gerak pada Cerita Binatang/ Fabel

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Memperagakan Gerak Bermakna pada Kehidupan Sehari-hari				
Mempraktikkan Gerak Bermakna pada karya tari yang dikembangkan dari cerita binatang/ fabel Ular Naga.				
Merangkai Gerak Bermakna dengan Tema tertentu				

Table 3.8 Contoh Rubrik Penilaian Makna Gerak pada Cerita Binatang/ Fabel

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Memperagakan Gerak Ular Naga	Mampu memperagakanan lima contoh gerak Ular Naga	Mampu memperagakan dua contoh gerak Ular Naga	Tidak mampu memperagakan contoh gerak Ular Naga
Mempraktekkan Gerak Ular Naga	Mampu mempraktikkan tiga gerak Ular Naga	Mampu mempraktikkan satu gerak Ular Naga	Tidak mampu mempraktikkan gerak Ular Naga
Merangkai Gerak Ular Naga	mampu merangkai gerak Ular Naga	hanya mampu merangkai beberapa gerak Ular Naga	Tidak mampu merangkai gerak Ular Naga

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Table 3.9 Contoh Pedoman Penilaian Produk tentang Properti untuk Karya Tari

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Sesuai 3	Cukup 2	Tidak Sesuai 1	
Kesesuaian musik, gerak dengan makna				
Kesesuaian rangkaian gerak bermakna dengan tema				
Kesesuaian alur, desain kelompok dan pola lantai dengan rangkaian gerak bermakna karya siswa				

Table 3.10 Contoh Rubrik Penilaian Produk tentang Properti untuk Karya Tari

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Sesuai 3	Cukup 2	Tidak Sesuai 1	

Keterangan :

Tidak sesuai: mendapatkan skor 1, apabila seluruh komponen indikator tidak sesuai capaian kompetensi

Cukup: mendapatkan skor 2, apabila hanya 2 komponen indikator yang sesuai capaian kompetensi

Sesuai: mendapatkan skor 3, apabila ada 3 komponen indikator yang sesuai dengan capaian kompetensi

Table 3.11 Contoh Pedoman Penilaian Pengembangan Gerak Bermakna, Arah Hadap, Level dan Lintasan Pola Lantai

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi		
	Sudah Terlihat (ST) 3	Cukup Terlihat (CT) 2	Belum Terlihat (BT) 1
Ketangkasan			
Ketepatan			
Kreativitas			
Kerja sama tim			

Keterangan :

ST: Sudah Terlihat

Apabila siswa sudah dapat memperlihatkan 3 perilaku yang dinyatakan dalam indikator ketrampilan.

CT: Cukup Terlihat

Apabila siswaa hanya dapat memperlihatkan 1 perilaku yang dinyatakan dalam indikator keterampilan

BT: Belum Terlihat

Apabila siswa belum dapat memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator keterampilan

Table 3.12 Rubrik Penilaian Pengembangan Gerak Bermakna, Arah Hadap, Level dan Lintasan Pola Lantai

No	Kriteria	ST 3	CT 2	BT 1
1.	Ketangkasan	Siswa mampu memperlihatkan 3 motif gerak tari dengan sigap.	Siswa mampu memperlihatkan 1 motif gerak tari dengan sigap	Siswa belum memperlihatkan motif gerak tari dengan sigap

No	Kriteria	ST 3	CT 2	BT 1
2.	Ketepatan	Siswa mampu memperagakan 3 gerak tari dengan tepat sesuai motif gerak yang telah dibuat	Siswa mampu memperagakan 1 gerak tari dengan tepat sesuai motif gerak yang telah dibuat	Siswa belum mampu memperagakan motif gerak tari dengan tepat sesuai motif gerak yang telah dibuat
3.	Strategi	Siswa mampu menyusun 3 motif gerak tari sesuai dengan aturan yang telah ditentukan	Siswa mampu menyusun 1 motif gerak tari sesuai dengan aturan yang telah ditentukan	Siswa belum mampu menyusun motif gerak tari sesuai dengan aturan yang telah ditentukan
4.	Kreativitas	Siswa mampu menciptakan 3 motif gerak tari sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan	Siswa mampu menciptakan 1 motif gerak tari sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan	Siswa belum mampu menciptakan motif gerak tari sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan
5.	Kerja Sama	Siswa mampu berdiskusi dalam menyepakati 3 motif gerak tari	Siswa mampu berdiskusi dalam menyepakati 1 motif gerak	Siswa belum mampu berdiskusi dalam menyepakati motif gerak

6. Penilaian Afektif Elemen Berdampak dan Refleksi

Table 3.13 Contoh Pedoman Penilaian Nilai-nilai pada Cerita Binatang/ Fabel

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Mampu mengkualifikasi pesan dan nilai dalam cerita Ular Naga				
Siswa mampu mengaitkan pesan dan nilai pada cerita Ular Naga dengan kehidupan sehari-hari				

Table 3.14 Contoh Rubrik Penilaian Nilai-nilai pada Cerita Binatang/ Fabel

Kriteria	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	3	2	1
Mampu mengkualifikasi pesan dan nilai dalam cerita Ular Naga	Siswa selalu mampu mengkualifikasi pesan dan nilai dalam cerita Ular Naga	Siswa terkadang mampu mengkualifikasi pesan dan nilai dalam cerita Ular Naga	Siswa tidak mampu mengkualifikasi pesan dan nilai dalam cerita Ular Naga
Mampu mengaitkan pesan dan nilai pada cerita Ular Naga dengan kehidupan sehari-hari.	Siswa mampu mengaitkan seluruh pesan dan nilai pada cerita Ular Naga dengan kehidupan sehari-hari.	Siswa hanya dapat mengaitkan satu mengaitkan pesan dan nilai pada cerita Ular Naga dengan kehidupan sehari-hari.	Siswa tidak dapat mengaitkan mengaitkan pesan dan nilai pada cerita Ular Naga dengan kehidupan sehari-hari

Table 3.15 Contoh Pedoman Penilaian Nilai Sikap pada Cerita Binatang/ Fabel

No	Nama	Tanggung Jawab				Percaya diri				Disiplin				Total Skor	Nilai
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
Dst															

Table 3.16 Contoh Rubrik Penilaian Nilai Sikap pada Cerita Binatang/ Fabel

Kriteria	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	3	2	1
Tanggung jawab	Selalu bertanggung jawab dalam bersikap dan bertindak terhadap guru dan teman	Kadang-kadang bertanggung jawab dalam bersikap dan bertindak terhadap guru dan teman	Tidak pernah bertanggung jawab dalam bersikap dan bertindak terhadap guru dan teman
Percaya diri	siswa sangat yakin saat menjawab soal yang diberikan	siswa kurang yakin saat menjawab soal yang diberikan	siswa tidak yakin menjawab soal yang diberikan
Disiplin	Selalu disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran	Kadang-kadang disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran	Tidak pernah disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran

O. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Remedial merupakan kegiatan yang disediakan bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan remedial ini ditujukan untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan kompetensi yang belum tercapai dalam unit pembelajaran yang disampaikan. Guru melakukan identifikasi terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dengan melakukan wawancara (latar belakang dan penyebab kesulitan belajar), pengamatan, beberapa tes dan lain sebagainya. Setelah guru menemukan penyebab kesulitan belajar peserta didik, langkah berikutnya guru memberikan pembelajaran remedial sesuai dengan jenis, tingkat kesulitan dan kemampuan peserta didik, yang dapat dilakukan melalui beberapa cara yakni: 1) bimbingan khusus secara individu, 2) bimbingan berkelompok, 3) mengulang kembali pembelajaran dengan menggunakan materi yang disederhanakan, metode dan media yang berbeda serta penyederhanaan test atau pertanyaan, dan 4) pemanfaatan tutor sebaya. Berikut salah satu contoh bentuk pelaksanaan remedial yang dapat dapat dilakukan guru:

a. Peserta didik diminta untuk menceritakan kembali cerita rakyat (fabel) yang dipilih berdasarkan ketertarikan peserta didik terhadap cerita rakyat dari daerah yang diketahui.

b. Peserta didik diminta untuk mempraktikkan kembali gerak salah satu tokoh cerita fabel yang menjadi pilihan peserta didik (misalnya, kancil si anak nakal).

c. Peserta didik diminta mencontohkan kembali rangkaian gerak berdasarkan elemen komposisi tari yang bersumber dari cerita fabel dengan sumber cerita yang berbeda

2. Pengayaan

Pengayaan merupakan kegiatan pembelajaran yang disediakan bagi peserta didik yang telah menuntaskan tujuan pembelajaran berdasarkan dengan hasil capaian assesment di unit pembelajaran. Materi pengayaan merupakan materi tambahan yang berupa penguatan materi maupun pengembangan materi di unit pembelajaran yang telah dipelajari. Guru dapat memberikan beberapa materi seperti dibawah ini

Beberapa Cerita Binatang/ fabel yang berkembang di Indonesia

Si Kancil dan Buaya

Pada suatu hari Kancil sedang berjalan-jalan di hutan. Tiba-tiba perutnya terasa lapar. Lalu ia melihat ada banyak buah segar yang ada di seberang sungai deras. Kancil pun bingung, bagaimana caranya ia dapat melewati sungai untuk mendapatkan makanan.

Akhirnya, Kancil menemukan ide cemerlang untuk dapat menyeberangi sungai. Lalu Kancil pun memanggil seekor Buaya yang tinggal di dalam sungai.

“Hey Buaya keluarlah, aku punya kabar gembira”

Mendengar suara Kancil, akhirnya seekor Buaya keluar dan mendekati Kancil.

“Ada apa Kancil, kau mengganggu tidurku!” sahut sang Buaya.

“Aku akan membagikan banyak daging segar untuk kalian” kata Kancil dengan wajah ceria.

“Di mana daging itu?” jawab Buaya dengan raut wajah buasnya.

“Sepertinya dagingnya cukup banyak, kau harus memanggil teman-temanmu untuk memakannya juga.

Akhirnya Buaya besar itu memanggil kawanan Buaya yang lain. Setelah semua berkumpul, Kancil meminta mereka untuk berbaris rapi.

“Untuk apa kami harus berbaris?” tanya sang Buaya

“Aku harus menghitung berapa jumlah kalian untuk membagikan daging secara merata”

Kancil pun berhasil meyakinkan mereka dan Buaya-Buaya tersebut membuat barisan seperti membentuk sebuah jembatan.

“Baik aku akan mulai menghitung, satu... dua... tiga...” kata Kancil sambil menginjak satu per satu Buaya melewati aliran sungai yang deras.

Kancil pun berhasil menyebrangi sungai dengan melewati sekumpulan Buaya itu. Setelah itu ia tertawa terbahak-bahak.

“Hahahaha sebenarnya aku tak membawa daging sedikit pun, aku hanya ingin kalian berbaris agar aku dapat menyeberang sungai. Ternyata mudah sekali memanfaatkan kalian!” kata Kancil.

Sekelompok Buaya tersebut akhirnya marah dan hendak memakan Kancil. Tetapi sudah terlambat karena Kancil sudah lari menjauh dari mereka.

Cerita ini membuktikan bahwa kecerdikan dapat mengalahkan kekuatan.

Gambar 2.22 Kancil dan Buaya
Sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Dongeng Balas Budi Seekor Semut

Gambar 2.23 Balas Budi Seekor Semut
Sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Suatu hari ada seekor Semut yang jatuh ke dalam aliran sungai. Ia pun meminta pertolongan. Melihat kejadian itu, seekor Merpati segera membawa sehelai daun dan menolongnya.

Semut pun selamat dari kecelakaan yang terjadi. Beberapa waktu kemudian, Semut melihat seorang pemburu yang tengah menargetkan Merpati untuk ditembaknya.

Melihat hal itu, Semut beRusaha menolong dengan menggigit kaki sang pemburu. Alhasil, pemburu kesakitan dan salah membidik sasaran.

Pesan moral yang bisa didapat dari cerita ini adalah jangan lupa membalas kebaikan orang yang telah menolong kita. Banyak lakukan kebaikan untuk sekitar.

Asal Mula Kambing Gunung

Gambar 2.24 Kambing Gunung
Sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

Suatu ketika, hidup sekelompok Kambing. Mereka berkumpul dengan tenang tanpa ada gangguan apapun. Namun, tiba-tiba ada seekor Serigala datang dan ingin memangsa mereka.

Kambing menjadi gelisah akan kehadiran dari Serigala. Mereka takut Serigala muncul dan menerkam mereka secara tiba-tiba. Akhirnya, Kambing tertua mencari akal untuk pindah tempat tinggal.

Para Kambing pun memutuskan untuk pindah ke sebuah tebing batu yang tinggi. Mereka mulai memanjat dan terjatuh demi mencapai puncak gunung tersebut.

Dengan kerja kerasnya akhirnya mereka semua berhasil mencapai puncak gunung dan hidup bahagia tanpa gangguan Serigala. Kisah ini mengingatkan bahwa ada banyak perjuangan yang perlu dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan.

P. Lembar Kegiatan Siswa

1. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 1 dan 2

a. Mengenali Cerita Rakyat

Coba, dan isilah beberapa pertanyaan ini:

1) Apakah kamu pernah mendengar cerita rakyat Nusantara?
2) Apakah kamu dapat menyebutkan jenis-jenis cerita rakyat yang ada di Indonesia?
3) Apakah terdapat cerita rakyat yang mengisahkan binatang yang berkembang di daerahmu?
4) Apakah kamu dapat membuat cerita binatang dari pengalamanmu?

b. Mengenali Cerita Binatang

Yuuk kita coba buat cerita tentang binatang dan tulislah kesanmu tentang:

1) Cerita binatang apa yang dapat kamu kembangkan dari cerita rakyat daerahmu?
2) Kita ambil contoh cerita “Ular Naga Si Banyak Kawan”, apakah kamu dapat memahami alur cerita tersebut?
3) Apakah kamu dapat menyebutkan tokoh dalam cerita?
4) Apakah kamu dapat menggambarkan tokoh dan karakter tokoh dalam cerita?
5) Pesan moral apa yang dapat dari cerita tersebut?

c. Menganalisis Cerita “Ular Naga si Banyak Kawan”

Cermati, cerita “Ular Naga si Banyak Kawan” lalu kemudian tuliskan hasil analisamu berdasarkan pertanyaan di bawah ini:

1) Apakah Ular Naga itu?
2) Bagaimana manakah wujud Ular Naga di cerita “Ular Naga si Banyak Kawan”?
3) Menceritakan tentang apakah “Ular Naga si Banyak Kawan”?
4) Nilai apakah yang dapat kamu ambil dari cerita “Ular Naga si Banyak Kawan”?
5) Pesan apa yang terkandung dalam cerita “Ular Naga si Banyak Kawan”?

d. Merasakan Gerak pada permainan Ular Naga

Mari kita praktikkan dan rasakan geraknya:

1) Jelaskan Langkah-langkah permainan Ular Naga!

2) Berlatihlah melakukan permainan Ular Naga secara berkelompok!
3) Berlatihlah berjalan sesuai dengan arahan teman di depanmu!
4) Berlatihlah melakukan Gerakan kelompok, seperti saling memegang bahu!
5) Berlatihlah membuat melakukan pola lantai khas permainan Ular Naga, seperti meliuk-liuk, melingkar, membuat lintasan angka 8!

e. Menggambar Ular Naga

Ular Naga adalah makhluk mitologi berwujud ular raksasa dengan tanduk dikepalanya serta memiliki kaki dan tangan. Di beberapa daerah Ular Naga memiliki berwarna merah keemasan, di beberapa daerah lagi ular berwarna hijau keemas an. Dari keterangan di atas, warnai gambar Ular Naga berikut sesuai dengan imajinasimu

Gambar 3.25 Ular Naga
sumber: Kemendikbud/Salsa (2020)

2. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 3, 4 dan 5

a. Mengenali Gerak Bermakna dalam kehidupan sehari-hari

1) Coba perhatikan dan amati kemudian sebutkan, dua gerak keseharianmu yang mempunyai makna?
2) Coba peragakan gerak yang bermakna tersebut!
3) Menurutmu, apa makna dari gerak tersebut?
4) Apakah kamu pernah melakukan gerak bermakna bersama dengan temanmu? jika ya, uraikan gerak tersebut!

b. Mengenali Gerak bermakna pada permainan Ular Naga

1) Coba amati permainan Ular Naga!
2) Apa yang kamu rasakan saat bermain Ular Naga bersama teman?
3) Apa yang kamu rasakan apabila gerak bersama dilakukan sendiri seperti meliuk?
4) Bagaimana kamu melakukan Kerjasama dengan teman dalam permainan ini?
5) Apa yang terjadi ketika tidak memegang bahu teman saat Gerakan meliuk?
6) Apa yang terjadi ketika kamu tersentuh tangan lawan ketika kamu berada di balakang temanmu yang mencoba melindungi dengan gerak rentangan tangan?
7) Bagaimana peran dan karakter Ular Naga di cerita “Ular Naga si Banyak Kawan”?
8) Bagaimana karakter gerak Ular Naga sebagai hewan raksasa yang kuat? Peragakan bersama teman kelompokmu!

c. Merangkai gerak bermakna dengan tema tertentu

1) Dari dua gerak bermakna, gabungkanlah dengan gerak bermakna dari 3-4 temanmu!
2) Kemudian peragakanlah dengan audio yang disediakan dengan Ular Naga Mencari Teman!
3) Hafalkan pula syair dalam musik iringan yang berjudul “Naga Mencari Teman”!

d. Memilih properti atau kostum yang sesuai dengan rangkaian gerak bermakna karya siswa

1) Coba pilihlah properti yang tepat untuk menampilkan karya tarimu!
2) Coba pilihlah kostum yang tepat untuk menampilkan karya tarimu!
3) Buat lah kepala naga sederhana bersama guru dan kelompokmu sesuai dengan karakter “Ular Naga Si Banyak Kawan”!

3. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 6

a. Mengenali nilai-nilai pada permainan Ular Naga

1) Saat bermain Ular Naga, makna apa saja yang kamu pahami?
2) Saat kamu melakukan permainan kelompok ini secara individu, apa yang kamu rasakan?
3) Saat bermain Ular Naga dan kamu tertangkap lawan, apa yang lakukan?

b. Menyadari keterkaitan nilai dengan kehidupan siswa

1) Menurutmu, kerjasama apa yang pernah kamu alami?
2) Apakah kita boleh saling menyalahkan ketika melakukan kegiatan kelompok dengan teman?
3) Apakah kita boleh memaksakan kehendak dan berjalan sendiri dalam kegiatan yang mengharuskan berkelompok?
4) Apabila kamu berada dalam satu kelompok dan bekerja sama dengan banyak orang, sikap apa yang harus kamu utamakan?

Q. Lembar Bacaan Siswa

Berbagai istilah Ular Naga di beberapa daerah Indonesia

Lemon Nipis

Lemon Nipis merupakan permainan sejenis dengan Ular Naga yang berasal dari Maluku

Lemon nipis taguling-guling
(lemon nipis terguling-guling)
Guling akang di lobang cacing
(akang tuh dimaksudkan untuk lemon nipis)
Raja muda pusing koliling
(raja muda pusing keliling)
Cari pintu di mana masok sok sok
(cari pintu di mana masuk suk suk)
Pintu apa yah pintu besi
Boleh maso ka tidak boleh
(boleh masuk ka tidak boleh)
Seratus di julung-julung
(julung itu ikan Bude)
Dua ratus di kawalinya linya linya
(kawalinya juga ikan)

Slepdur

Slepdur berasal dari Indramayu

Slep...slepdur
Para mantri makan bulgur
Derap depan pane
Berjalan... berjalan
Duakali berjalan...

Curik-curik

Curik-curik berasal dari Bali

Curik-curik
Semental alang-alang boko-boko
Tiyang meli pohe
Aji Dayak aji satus keteng
Mare bakat anak bagus peceng
Enjok enjok

Oray-orayan

Oray-orayan berasal dari Sunda

oray orayan luar leor Mapay sawah nyong kasawah parena keur sedeng beukah oray orayan luar leor Mapay kebon ulah ka kebon loba barudak keur ngangon mending ka Leuwi di Leuwi loba nu mandi Saha anu mandi anu mandina Pandeuri

Kerupukan-kerupukan

Berasal dari banyuwangi

Maju jalan kendang sapi
Yang berada di sekoci
Sekocinya empat puluh
Oooo....masuk

R. Lembar Bacaan Guru

Peristilahan terkait unsur-unsur pembangun gerak tari (ruang-waktu-tenaga), Berbagai kategori gerak dalam tari, Peristilahan mengenai properti tari, Peristilahan mengenai busana tari, Peristilahan mengenai musik pada tari dapat dibaca pada Lembar bacaan guru di unit pembelajaran 2.

1. Berbagai Stimulus untuk Mengembangkan Gerak

Terdapat beberapa stimulus yang seringkali digunakan untuk mengembangkan gerak: 1). **Stimulus Visual**, yakni stimulus yang didapatkan dari proses mengamati benda visual. Misalnya setelah mengamati gambar pohon cemara atau pohon cemara yang sedang tertiup angin, maka dapat dikembangkan gerak tangan atau tubuh bergoyang ke samping kanan atau samping kiri; 2). **Stimulus Audio**, yakni stimulus yang diperoleh dari suara. Misalnya dari suara ombak yang bergemuruh, dapat dikembangkan gerak putaran yang didukung oleh naik dan turunnya badan penari (pengolahan level penari); 3). **Stimulus Kinestetik**, yakni stimulus yang diperoleh dari sebuah gerak. Misalnya dari gerak loncatan binatang, dapat dikembangkan langkah untuk gerak tari seperti melangkah dan meloncat secara bergantian didukung oleh pengolahan tingkatan tinggi penari (pengolahan level); dan 4). **Stimulus Ide**, yakni stimulus yang didapatkan dari gagasan. Misalnya dari ide mengenai Ular Naga, maka dapat dikembangkan gerak yang bervolume besar di tangan, ataupun badan yang meliuk-liuk.

2. Dramatari

Kusnanto (2010) mengemukakan sendratari adalah perpaduan antara seni, drama, dan tari yang dipentaskan secara bersamaan di atas panggung atau di hadapan orang banyak. Drama berasal dari bahasa Yunani *dran* yang artinya berbuat, berlaku atau beraksi (to act). Oleh karena itu, tindak tanduk para pemain drama di atas pentas biasanya disebut *acting*. Tari merupakan gerak indah yang merupakan perwujudan budaya manusia. Tari adalah salah satu unsur kebudayaan. Sebagian ahli seni berpendapat bahwa ada dua unsur penting dalam tari, yaitu gerak dan irama. Gerak merupakan gejala primer manusia dan bentuk refleksi spontan dari kehendak yang terdapat di dalam jiwa. Kusnanto (2010) menjelaskan bahwa pada dasarnya sendratari merupakan rangkaian atau kombinasi dari sejumlah seni, drama, dan tari yang dipentaskan dalam satu panggung. Dengan demikian, sendratari merupakan sebuah pertunjukan drama atau cerita yang ditampilkan dalam bentuk tarian dan biasanya diiringi menggunakan musik.

Dramatari adalah tari yang bercerita, baik itu dilakukan oleh seorang penari maupun oleh beberapa orang penari. Dramatari atau biasa dikenal dengan sendratari merupakan pertunjukkan suatu cerita yang berdialog dan ada yang

tidak memakai dialog dalam bentuk gerakan tari. Sendratari ini adalah salah satu bentuk tari dramatik yang ada di Indonesia. Maka drama tari bukan hanya sekedar menggerakkan bagian tubuh ke dalam bentuk tarian, akan tetapi penyajian di dalamnya menggabungkan beberapa unsur-unsur yang ada pada drama dan juga tari. Unsur instrinsik yang ada pada drama seperti tokoh, latar, alur yang kemudian diselaraskan dengan gerakan tari yang indah dan iringan musik yang sesuai untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Maka bentuk sendratari memuat beberapa unsur, yaitu: Naskah, Pola Pertunjukan dan Elemen Pertunjukan, yang memuat tema, gerak, penari, ekspresi wajah, setting panggung, properti, musik/iringan dan tata lampu.

Drama tari atau tari dramatik atau tari bercerita adalah sebuah serangkaian gerak tari yang penyajiannya menampilkan, alur cerita sebuah kisah, plot ekpresi, dialog/non dialog yang ditarikan secara berkelompok. Drama tari merupakan sebuah bentuk seni yang mempunyai kaitan erat dengan konsep dan proses koreografis yang bersifat kreatif. Drama tari terbagi menjadi tiga kelompok besar:

a) Drama tari berdialog adalah tari bercerita yang menceritakan kisah dengan menggunakan dialog. Contoh, ludruk dan wayang orang.

b) Drama tari tak berdialog adalah serangkaian gerak tari yang tida menggunakan dialog sebagai alat komunikasinya namun bisa dengan bantuan ekspresi, musik dan gerak serta dapat pula menggunakan dalang atau *dubber* sebagai pengisi suara menggantikan dialognya. Contoh, sendratari, langen rena kinakit dan atau langen gita.

c) Drama tari berlagu adalah drama tari yang menggunakan lagu atau kidung sebagai alat komusikasi untuk mengungkapkan alur ceritanya. Contoh, sampik dan arja godokan.

3. Unsur-unsur Dramatari menurut Kusnanto (2010)

a. Unsur pementasan sendratari

1) Teks (cerita)

Teks atau cerita merupakan unsur yang penting dalam pertunjukan sendratari. Cerita-cerita yang sering dijadikan sebagai lakon atau cerita dalam sendratari yang dipertunjukkan adalah Ramayana dan Mahabarata. Sedangkan cerita-cerita rakyat yang berasal dari daerah-daerah di Indonesia juga dapat digunakan sebagai sumber cerita.

2) Tari

Tari adalah bagian dari sendratari. Sendratari tidak dapat lepas dari adanya tari, karena sendratari adalah perpaduan antara seni, drama, dan tari. Lewat tarilah pesan atau dialog yang ingin disampaikan pada penonton dapat diketahui.

3) Musik atau gamelan

Musik atau gamelan juga tidak kalah pentingnya dengan unsur-unsur yang mendukung sendratari. Dengan iringan musik atau gamelan para penari dapat menari sesuai dengan alur cerita yang telah dibacakan oleh dalang, baik itu tari yang mencerminkan rasa gembira, sedih, ataupun marah.

4) Tandak

Tandak adalah nyanyian yang dilakukan oleh dalang untuk mengawali atau menyela dialog tertentu pada situasi tertentu yang berarti bahwa tandak sebagai penggambaran atau mempertegas dari cerita yang akan atau sedang berlangsung dengan cara bernyanyi. Menurut dalang, tandak juga digunakan untuk menghindari kesenjangan dialog.

5) Sendon

Sendon adalah nyanyian-nyanyian yang dinyanyikan oleh tukang atau juru sendon. Materi sendon biasanya berasal dari kutipan yang diambil dari geguritan. Oleh karena itu, sendon dapat dicek pada sumbernya.

b. Unsur pendukung sendratari

1) Pentas/*Setting* Panggung

Pentas yang dimaksud adalah sebuah tempat yang dipergunakan untuk mempertunjukkan sendratari. Pentas belum tentu merupakan sebuah panggung. Pentas dapat berupa sebuah tempat yang mendatar rata saja dan ada pula yang menggunakan panggung. Dalam pertunjukan sendratari yang modern, biasanya pentas dilengkapi dengan *sound system,* pencahayaan, maupun tata letak panggung yang menarik.

2) Tata rias

Tata rias terbagi menjadi beberapa jenis seperti, rias karakter, rias korektif, rias fantasi dan lain sebagainya. Pada drama tari, riasan karakter, korektif dan fantasi merupakan rias yang sering digunakan karena dapat menyampaikan pesan, karakter dan nilai dari kisah yang ingin disampaikan. Tata rias merupakan sarana yang digunakan untuk memproyeksikan dan mengkomunikasikan makna atau isi lakon.

3) Tata busana

Kostum atau tata busana merupakan segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan oleh seorang pemain dalam sebuah pentas sendratari. Pakaian untuk pentas terdiri atas pakaian sendiri dan pakaian-pakaian khusus untuk seorang tokoh dalam cerita yang dipentaskan.

S. Penutup

Setelah mempelajari buku panduan guru, diharapkan guru SD kelas 4 dapat: 1). menerapkan langsung ke peserta didik berdasarkan prosedur kegiatan pembelajaran secara berurutan ataupun tidak berurutan dengan mempertimbangkan kemampuan dan kebutuhan peserta didik; 2). menyusun materi ajar yang baru dengan menggunakan konsep dan langkah yang termuat dalam buku ini; 3). menyusun metode pembelajaran baru yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik; 4). guru dapat mendesain media-media yang sesuai untuk melengkapi pembelajaran; dan 5). mengarahkan kepribadian peserta didik didadasari dengan dimensi-dimensi yang terdapat pada Profil Pelajar Pancasila.

Daftar Pustaka

Achroni, K. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.

Adhani & Hidayah. 2014. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Volume 1, Nomor 2, Oktober 2014, hal 76-146.

Andewi, K. 2019. *Mengenal Seni Tari*. Semarang: Mutiara Aksara.

Ardjansyah, A., Hernowo, J.B., Priyambodo, S. 2017. *Pengaruh Serangan Burung Bondol Terhadap Kerusakan Tanaman Padi di Bogor*. Media Konservasi.

Damar, S. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta : Kepel Press.

Dewantara, K. H. 2013. *Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka I Pendidikan*. Yogyakarta: UST Press & Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.

Dewi, Melina. 2013. *Dimensi Kreatif dalam Pembelajaran Seni Tari*. Jakarta. Paskaikj

Fad, A. 2004. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif Penebar Swadaya Group

Hadi, Sumandyo. 2003. *Aspek-Aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Yogyakarta: eLKAPHI.

Herawati, E. N. 2015. Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Dolanan Anak Pada Festival Dolanan Anak Se-DIY 2013. *Imaji*, 13-27.

Hermans, Carolien.2012. *show don't tell: imitative learning in dance*. online diakses dari https://www.academia.edu/38149137/Show_don_t_tell_imitative_learning_in_dance pada 3 Desember 2020.

Iswinarti. 2010. Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar. *Naskah Publikasi Penelitian Dasar Keilmuan*, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiya Malang.

Jurnalbba.kemdikbud.go.id diakses pukul 1:56 PM tanggal 3 November 2020

Kurnita, Taat Yeiningsih. 2018. *Pendidikan Seni Tari*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press

Kusnanto. 2010 . *Sendratari Indonesia*. Semarang, Jawa Tengah : ALPRIN.

Lindqvist, G. 2001. *The Relationship between Play and Dance. Research in Dance Education*, 21, 41–52. https://doi.org/10.1080/14647890120058302

Masunah, J. 2012. *Tari Pendidikan*. Bahan Ajar Mata kuliah. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung

McCutchen, Brenda Pugh 2006. *Teaching Dance as Art in Education*. United Sates. Human Kinetics

Melina, Dewi Surya. 2013. "Meningkatkan Hasil Belajar Menari Kreatif Melalui Pendekatan Pembelajaran Piaget dan Vygotsky". *Jurnal Seni dan Budaya Panggung*. Vol.23.No.1.

Merry, L. 1986. *Dances Composition the Basic Elements*, terj. Soedarsono. Akademi Seni Tari Indonesia.

Modjo, A.S. 2012. *Rancang Bangun Alat Pengendali Hama Burung Pemakan Bulir Padi Sawah: Sistem Mekanik Elektrik*.

Mulyani, S. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.

Narawati, Tati, 2003, *Wajah Tari Sunda dari Masa ke Masa*, Bandung: Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Seni Tradisional P4ST UPI.

Nurdiah. 2019. Stuktur Pertunjukan Dramatari Spirit Ibu Pertiwi Karya Asia Prapanca.Makasar.

Nurgiantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Pamadhi, Hadjar. 2014. *Pendidikan Seni di SD*. Banten: Universitas Terbuka.

Paradisa, T. 2017. Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka Sebagai Media Pelaksanaan Proses Game Stage Di Sd Negeri 94 Pekanbaru. *JOM FISIP*, 1-15.

Prasetyo, A. 2017. Rancang Bangun Sistem Pengusir Hama Burung Pada Tanaman Padi.

Restian, Arina. 2017. P Restian, Arina. 2017. *Pembelajaran Seni Tari di Indonesia dan Mancanegara*. Malang: UMM press.

Roslinawati, E., Prihatini, W., & Haryoko T. 2017. *Variasi Ciri Morfometrik Burung Bondol di Indoneisa*. Jakarta: Zoo Indonesia.

Santosa, Eko dkk. 2013. *Seni Teater Jilid* 2. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Sari, Dyan. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tari Kreatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Luar Biasa Ganda Slb-C-G "Daya Ananda" Yayasan Sayap Ibu Cabang Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jurnal Trihayu, 32, 122-128. https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/issue/view/132

Sari, Dyan. Indriyanti, Poppy. 2019. Implementasi Model Creative Dance Pada Pembelajaran Seni Tari Di PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.

Jurnal Taman Cendekia, 0302, 360. jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamancendekia/article/view/5582/2850

Sukirman Dharmamulya, d. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.

Sukirman, & Damar. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.

Wardani. 2010. *Permainan Tradisional yang Mendidik*. Yogyakarta: Cakrawala.

Wisuda, Anton. 2020. *Burung Bondol Jawa, Burung Mungil Pemakan Bulir*.. www Mongabay Situs Berita Lingkungan/2 Mei 2020. 3 Desember 2020https://www.mongabay.co.id/2020/05/02/burung-bondol-jawa-si-burung-mungil-pemakan-bulir/

https://travel.detik.com/travel-news/d-5199007/daftar-cerita-fabel-hewan-dan-pesan-moralnya-untuk-anak diakses pukul 12:27 PM tanggal 7 November 2020

Baskoro. 2019. *Egrang, Permainan Tradisional yang Punya Banyak Manfaat*. Diakses dari http://kabare.id/berita/egrang-permainan-tradisional-yang-punya-banyak manfaat#:~:text=Dengan%20memainkan%20egrang%2C%20ada%20banyak,berbeda%2Dbeda%20di%20setiap%20daerah. Pada tanggal 28 Oktober 2020.

Jasmin. 2020. *Brain Dance Adaptations & Variations*. Diakses dari https://www.creativedance.org/class/braindance-adaptations-variations/ pada tanggal 1 Agustus 2020.

Daftar Sumber Gambar

http://family.20thcenturystudios.com/movies/eragon

http://dreamworks.com/movies/how-to-train-your-dragon-the-hidden-world

Ayu Ridho Saraswati, 2020

Dyan Indah Purnama Sari, 2020

Iqbalmutt, 2020

Peloggia, 2020

Trianti Nugraheni, 2020

Profil Penulis

Nama Lengkap : Dr. Trianti Nugraheni, M.Si.

Email : trianti_nugraheni@upi.edu

Instansi : FPSD Universitas Pendidikan Indonesia

Alamat Instansi : Jl. Setiabudhi No. 229 Bandung

Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Tari

- **Riwayat Pekerjaan/Profesi 10 Tahun Terakhir:**
  1. Pengajar di Departemen Pendidikan Tari Fakultas Pendidikan Seni dan Desain UPI
  2. Pengajar di UT UPBJJ Bandung
  3. Pengajar di FEFU Rusia
- **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**
  1. S-1 ISI Yogyakarta lulus tahun 1994
  2. S-2 UNPAD Bandung lulus tahun 2001
  3. S-3 UGM Yogyakarta lulus tahun 2010
- **Judul Buku dan Tahun Terbit 10 Tahun Terakhir:**
  1. Pesona Perempuan dalam Seni Pertunjukan, Tahun 2010
  2. Perempuan Indonesia Dulu dan Kini, 2019
- **Judul Penelitian dan Tahun Terbit 10 Tahun Terakhir:**
  1. Bandung Performing Arts Festival BPAF sebagai Wadah Promosi Karya Seni Pertunjukan Berdaya Saing di Kota Bandung, 2017.
  2. Konstruksi Tari Jaipongan Dalam Budaya Populer Analisis Penyajian Tari Jaipongan Dalam Kemasan Industri, 2017.
  3. Etnokoreologi, Menanamkan Nilai-nilai Kearifan Lokal pada Seni Tari dan Musik Nusantara untuk Menguatkan Karakter Bangsa, 2018.
  4. Bandung Performing Arts Festival BPAF sebagai Wadah Promosi Karya Seni Pertunjukan Berdaya Saing di Kota Bandung, 2018.
  5. Perkembangan Tari Jaipongan Saat ini di Jawa Barat, 2018.
  6. Perkembangan Tari Jaipongan Di Jawa Barat: dari Hiburan Ke Pendidikan, 2019.
  7. Konstruksi Tari Jaipongan Dalam Kerangka Budaya Pop Studi Analisis Penyajian Tari Jaipongan Dalam Kemasan Industri, 2020.

Profil Penulis

Nama Lengkap : Dyan Indah Purnama Sari, M. Pd
Email : dyan.indah@ustjogja.ac.id
Instansi : Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Alamat Instansi : Jl. Batikan UH-III/1043, Tuntungan, Tahunan, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Tari

- **Riwayat Pekerjaan/Profesi 10 Tahun Terakhir:**
  1. Guru SMA, 2010-2015
  2. Pamong Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, 2015-Sekarang

- **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**
  1. S1 Pendidikan Sendratasik di Universitas Islam Riau lulus tahun 2011
  2. S2 Pendidikan Seni di Universitas Pendidikan Indonesia lulus tahun 2015

- **Judul Penelitian dan Tahun Terbit 10 Tahun Terakhir:**
  1. Rekonstruksi Tari Tradisi Zapin 12 Kuala Kampar di Sanggar Panglima Kota Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan Riau, 2015
  2. Implementasi Pembelajaran Tari Kreatif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus di SDLB Panti Asuhan Cacat Ganda Sayap Bunda Kalasan, Yogyakarta, 2016
  3. Eksplorasi Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Tari di SD Taman Muda Ibu Pawiyatan Yogyakarta, 2016
  4. Implementasi Model Imitatif melalui Tari Kreasi Anak Sebagai Penanaman Karakter Kerja Sama Siswa Tuna Grahita Ringan Di SLB Pembina Yogyakarta, 2017
  5. Eksplorasi Titik Sebagai Media Kreatifitas Anak Autis, 2017
  6. Pengembangan Model Permainan Tradisonal Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Di Sekolah Dasar Inklusif Kota Yogyakarta, 2018
  7. Implementasi Model Creative Dance Mix Method dalam Penciptaan Karya Tari Anak untuk Menumbuhkan Kepercayaan Diri Mahasiswa PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, 2019
  8. Kreatifitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Membatik Menggunakan Lilin Dingin, 2019
  9. Brain Dance Sebagai Alternatif Stimuli untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri, 2020
  10. Konstribusi Creative Dance dalam Menumbuhkan Karakter Anak Merdeka, 2021

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Dr. Dra. Wenti Nuryani, M. Pd
Email : wentinuryani@uny.ac.id
Instansi : FBS, UNY
Alamat Instansi : Jl. Colombo No 1, Karangmalang, Yogyakarta, 55281.
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Tari

- **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**
  1. Dosen Jurusan Pendidikan Seni Tari FBS, UNY sejak 1992
  2. Instruktur PPG mulai tahun 2014 hingga saat ini

- **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**
  1. Sekolah Dasar Negeri I Muntilan, lulus tahun 1977
  2. Sekolah Menengah Pertama Negeri I Muntilan, lulus tahun1981
  3. Sekolah Menengah Kejuruan (SMKI Yogyakarta) lulus tahun 1985
  4. Diploma Tiga, Jurusan Pendidikan Seni Tari IKIP Negeri Yogyakarta, lulus tahun 1988.
  5. Sarjana, Jurusan Pendidikan Seni Tari, IKIP Yogyakarta, lulus tahun 1992.
  6. Magister, Jurusan Penelitian Dan Evaluasi (PEP), PPs UNY, lulus tahun 2007.
  7. Doktor, Jurusan Ilmu Pendidikan, PPs UNY, lulus tahun 2020

- **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**
  1. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Apresiasi Tari Nusantara, buku bahan ajar untuk Pendidikan Program Profesi Guru, 2010.
  2. Penanaman Nilai Toleransi Dan Gotong Royong Melalui Tradisi Pementasan, Jathilan Suran (UNY Press, 2014).
  3. Modul untuk PPG Daljab: Pembelajaran Pengetahuan Tari, Estetika Tari, dan Kreativitas Tari, Model TPACK, (Direktorat Jendral GTK, Kemdikbud tahun 2019).
  4. Modul untuk PPG Daljab: Pembelajaran Praktek Tari terintegrasi dengan teknologi Digital, Model TPACK, (Direktorat Jendral GTK, Kemdikbud, tahun 2019).

- **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**
  1. Peningkatan Kemampuan Berbahasa Inggris Mahasiswa Seni Tari Melalui Pembelajaran Berbahasa Inggris Pada Mata Kuliah Tari Yogyakarta III Dengan Metode Jigsaw (2011).
  2. Identifikasi Kesulitan Belajar Pada Proses Pengajaran Mikro Mahasiswa Seni Tari Semester VI FBS, UNY (2013)
  3. Topeng Bali Dan Madura sebagai Sumber Penciptaan Karya Seni (2014)
  4. Judul: Srimpen Sekar Arum (2015)
  5. Penelusuran Alumni Jurusan Pendidikan Seni Tari, FBS UNY tahun 2011-2014, (2015).

6. Seni Tari Dan Pendidikan: Tinjauan Hermeneutik Terhadap Srimpi Ngayogyakartan, (2018).
7. 7Penelusuran Alumni Jurusan Pendidikan Seni Tari, FBS UNY tahun 2011-2014, (2015).
8. Seni Tari Dan Pendidikan: Tinjauan Hermeneutik Terhadap Srimpi Ngayogyakartan, (2018).

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Dr. Warih Handayaningrum, M.Pd.
Instansi : Universitas Negeri Surabaya
Alamat Instansi : Jurusan Sendratasik Fbs Unesa
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Tari

- **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**
    1. Pengajar Di Sendratasik Fbs Unesa Sejak Tahun 1985 Sampai Sekarang
    2. Pengajar Di Program Studi Seni Budaya Pascasarjana Unesa Sejak 2013 Sampai Sekarang
    3. Pengajar Di Program Studi Manajemen Pendidikan Pascasarjana Unesa Sejak 2013

- **Riwayat Pendidikan Dan Tahun Belajar:**
    1. S1 Seni Tari Isi Yogyakarta Lulus Tahun 1985
    2. S2 Manajemen Pendidikan UNESA Lulus Tahun 2003
    3. S3 Manajemen Pendidikan UM Lulus Tahun 2012

- **Judul Buku Dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**
    1. Sejarah Seni Tari, Terbit Tahun 1995
    2. Manajemen Pertunjukan, Terbit Tahun 2009
    3. Telaah Kurikulum, Terbit Tahun 2011
    4. Pembelajaran Seni Budaya Tematik Berbasis Ke Mipaan Untuk Sd Kelas 1, Terbit Tahun 2017
    5. Paket Belajar Seni Untuk Sma, Terbit Tahun 2018
    6. Pembelajaran Inovatif Seni Budaya, Terbit Tahun 2019
    7. Psikologi Seni, Terbit Tahun 2020

- **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**
    1. Manajemen Kelas dengan Penyediaan Ekologi sebagai Strategi Pendidikan Seni Budaya Humanis di SD, 2014
    2. Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya Tematik Berbasis KeMIPA-an (Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam di SD (Kurikulum 2013), 2015
    3. Art Training Management Model For Elementery School Teachers, 2015
    4. Efektifitas buku guru dan buku siswa dalam pembelajaran seni budaya tematik berbasis ke mipaan (matematika dan ilmu pengetahuan alam) di SD, 2016
    5. Science-Based Thematic Cultural Art Learning in Primary School (2013 curriculum), 2016
    6. The art learning Modelsof BPK2 9CREATIVE Work Practise learning activities, 2019

Profil Ilustrator

Nama Lengkap : Salsa Solli Nafsika, S.Pd., M.Pd.
Email : essa.navzka@upi.edu / essa.navzka@gmail.com
Instansi : Universitas Pendidikan Indonesia
Alamat Instansi : Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154
Bidang Keahlian : Seni Rupa, Desain & Tata Artistik

- **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**
  1. Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik dan Desain.
  2. Universitas Nusa Putra.
  3. Dosen Luar Biasa Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.
  4. Dosen Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.
  5. Editor Irama : Jurnal Seni, Desain dan Pembelajarannya di Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.
  6. Editor Lentera : Journal of Film and Television Studies di Prodi Film dan Televisi, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.
  7. Koor. Bidang Keilmuan Praktik dan Keprofesian, Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.
  8. Illustrator Buku SD kelas IV.
  9. Illustrator Buku SD kelas III.

- **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**
  1. S1 - Program Studi Seni Rupa dan Kerajinan, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia (2012).
  2. S2 – Magister Program Studi Pendidikan Seni, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia (2017).

- **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**
  1. Pencak Silat Sebagai Gagasan dalam Penciptaan Seni Lukis Ekspressionis (2016).
  2. Inovasi Perkuliahan Menggambar Konstruktif Materi Persfektif (2017).
  3. Analisis Visual Kesenian Sasapian Cihideung (2018).
  4. Sunda Cultural Rationality Patterns in Changes of Form, Function and Meaning of Sasapian (2019).
  5. Analisa Kesulitan dalam Perkuliahan Menggambar Konstruktif (2020)
  6. Learning Innovation of Constructive Drawing in One Point Perspective Subject (2020).
  7. Aplikasi Menggambar Persfektif pada Rancangan Tata Artistik dari Naskah Film Pendek (2021).

Profil Penata Letak

Nama Lengkap : Andy Ahadiat S.Si
Email : andyahadiat@gmail.com
Instansi : Jogjaholyc Motor
Alamat Instansi : Sarirejo 1, Singosaren, Banguntapan Bantul, Yogyakarta
Bidang Keahlian : Multimedia

- **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**
  1. Pengajar di STT Bandung
  2. Senior Video Editor Jogjaholyc Motor

- **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**
  1. S-1 Universitas Sangga Buana

- **Judul Karya dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**
  1. **Buku Cetak:** Proceeding: The Seventh Art Summit International Seminar (Ministry Of Tourism And Creative Economy Republic Of Indonesia)
  2. **Video Profile:** Kandatel Telkom Bandung, Profil Propinsi Banten, Profil Bontang Cerdas 2010, Yucom Automotive Products (GPS Tracker), Profil Saluran Irigasi Kabupaten Garut, Profil Pendidikan Kabupaten Garut, Profil Potensi Wisata Kota Garut, Profil Pariwisata Kota Tasikmalaya, Profil Pendidikan Kabupaten Tasikmalaya.
  3. **Media Interaktif:** Kabupaten Garut, Propinsi Banten, Bapedal Banten, PT. Abadi Suta Perdana, Mobile Medical Center, Kota Baru Parahyangan, Telkomsel, IMIDAP Content Packaging Microhidro (PLTMH), MAJU (Modul Pendidikan Kesehatan Reproduksi Berbasis Web untuk murid SMPLB Tunarungu) - WPF (World Population Foundation) Indonesia (animasi), Bina Marga Kabupaten Ciamis (Gerakan Tanah), Sistem Informasi Pertambangan Kabupaten Cianjur, Database Air Tanah Kabupaten Cianjur, Bundar Interactive Presentation, Website Dinas Pendidikan Kabupaten Tasikmalaya, Infomedia Dinas Pendidikan Kabupaten Tasikmalaya.
  4. **VideoClip & Animasi:** Mobil Derek (Plastik Muka), Ginzoe (Cinta, Harapan, Hilang, Jangan Kembali, Mentari), 4Peniti (Tiada, Indah Damai), This Servant (Beautiful Day From You), GoodBoy Badminton, Mitsubishi Truck Campaign (Opening Bumper) 2010-2014, Jude (Izinkan Aku Menyayangimu)-with Rika "The Groove" Roeslan, Classasoundsation 2015 Music Event (Bumper), J-Live 2016 Music Event, Konser Musik 7 Titik Bandung (Highlight), PheDie"R (Home Sweet Home, Baper)-with Rika "The Groove" Roeslan, The Groove (Forever You'll Be Mine, Tuhan di Hati Kita), SiropLeci (Matikan Saja TV-nya Baby), PatyDina (Kamu Kuat)- with Rika "The Groove" Roeslan.
  5. **Photography:** The Making of Angklung Udjo (Personal Exhibition at Galery Kita Taman Budaya Bandung).

Profil Penyunting

Nama Lengkap : Saprudin, S.Pd., M.Pd.
Email : saprudin@upi.edu
Instansi : Fakultas Pendidikan Seni dan Desain UPI
Alamat Instansi : Jl. Setiabudhi No 229 Bandung
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni (Musik)/ Praktisi

- **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**
  1. 2014 – 2018 Staf Pengajar di Sekolah Indonesia Singapura/ Staf Ahli Atase Pendidikan dan Kebudayaan KBRI Singapura.
  2. 1999 Honorer Staf UPT Kebudayaan UPI, 2008 PNS Tenaga Kependidikan di Lingkungan UPI.

- **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**
  1. Sekolah Dasar "Karyajati" lulus tahun 1983.
  2. Sekolah Menengah Pertama Negeri Cikalong Wetan lulus tahun 1986.
  3. Sekolah Menengah Karawitan Indonesia Bandung lulus tahun 1990.
  4. Sendratasik (seni musik) Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP Bandung D3 Akta III lulus tahun 1993.
  5. Sendratasik (seni musik) Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP Bandung S1 Akta IV lulus tahun 1997.
  6. Pendidikan Seni (S2) Sekolah Pascasarjana UPI lulus tahun 2011